playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

csak 996 Ft



A2 poszter:
THE BOUNCER
TOMB RAIDER FILM

teszt:

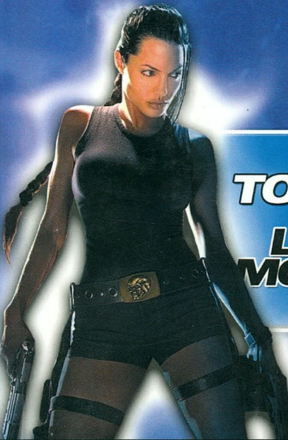
PANZER FRONT

beleestünk a Tankcsapdába

teszt:

DARK CLOUD

a Sötét Felhőktől kisütött a nap PS2-n



TOMB RAIDER

LARA BABA MOZIBA MEGY

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

2001. július Ára: 996 Ft

21 játékteszt!

HARVEST MOON (PS) • MAT HOFFMANN'S PRO BMX (PS) • WORMS WORLD PARTY (DC) • SNOCROSS CHAMPIONSHIP (DC) • SUPER BOMBAD RACING (PS2) • THE BOUNCER (PS2) • CONFIDENTIAL MISSION (DC) • EXTERMINATION (PS2) •

ADÁS-VÉTEL-CSERE-GARANCIA

Dream Land

nYko

A nyko kizárólagos magyarországi forgalmazója

AKCIÓ!

június 14- augusztus 16-ig

KIEGÉSZÍTŐK

990,- Ft -ért!

Sony joystick
Sony linkkábel
SVHS kábel
Dreamcast joystick rezgő
Dreamcast SVHS kábel
Dreamcast joystick hosszabbító kábel
Sony memória kártya
Sony lemezek
Nintendo64 joystick hosszabbító kábel

Sony Playstation one 34 900,- Ft
Sega Dreamcast 39 900,- Ft
Game Boy Advance
Game Boy
Sony Playstation
Game Gear
Super Nintendo
Sega Megadrive
Sega Saturn
Ultra Nintendo
Sony Playstation2



Gépek és további kiegészítők nagy kínálatával várunk a Dreamland szaküzletben! Minden termékünkre **6** hónapos garanciát vállalunk!

Unod már valamelyik játékprogramot?
Gyere el és mi becseréljük neked.

Postai csomagküldés szolgálatunkkal állunk rendelkezésedre.

1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitvatartási idő: hétfőtől-péntekig: 10:00-17:00 h-ig /szombaton: zárva

Sok szeretettel várunk a Dreamland szaküzletben!

ADÁS-VÉTEL-CSERE-GARANCIA



SZIASZTOK!

YTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTI

A májusban az a jó, hogy egy csomó jó van benne. Az időjárás úgy csinál, mintha egyszer tényleg nyár akarna lenni, csiripelnek a madarak, és a lányok is elkezdik levedleni téli bundájukat, amely néha jelentősen javítja a városképet. Májusban még elég jó a júliusi számhoz bevezetőt írni, viszont a májusban kétségkívül az a legjobb, hogy ilyenkor rendezik az E3-at. Az előző számban már fenyegettünk benneteket egy méretes beszámolóval - most akkor meg is kezdjük, és várhatóan a következő E3-ig folytatjuk is. A májusban még további kellemetesség, amikor megkérdezik az embert, hogy nincs-e kedve műsoridő előtt megnézni a Tomb Raider filmet. Mondtuk, hogy van, de mivel utálunk egyedül moziba menni, kértünk is rá száz jegyet. Így hát

szeretettel meghívunk 2001. július 4-én 20 órától
a Lara Croft: Tomb Raider premier vetítésére
Helyszín: Hollywood Multiplex, Eurocenter, III. Bécsi út, Bp.

Ha van kedved eljönni velünk, akkor hívd fel június 20-án délután 14-16 óra között a 350-8179-es telefonszámot, és ha szerencséd van, másnap már át is veheted a PÁROS jegyedet (gondoltuk hoznál is valakit magaddal), amennyiben magaddal hozod és felmutatod ezt az újságot. Sajnos csak száz jegyünk van, így csak az első 50 telefonálónak jut jegy. Köszi, hogy most is megvettél minket.

PlayTime!-team

Múlt havi Nintendo-játékunk nyertesei:

A megfejtés: Ash kedvenc Pokémonja természetesen Pikachu.

Ez mondjuk könnyű volt, több mint száz beküldött megfejtésből nem volt egyetlen hibás sem – legközelebb valami nehezebbet fogunk kitalálni. Gábor barátunknak Kecelről külön gratulálunk a mázlijához: ő ugyanis elborított levelezőlapokkal bennünket (ha jól emlékszünk, 17-et kaptunk tőle), s bár külön nem jeleztük, hogy egy személytől csak egy megfejtést fogadunk el, a fair play kedvéért csak eggyel vett részt a sorsoláson – mégis nyert!

A Gameboy Color (Pikachu Edition) nyertese:

Pálinkás Ádám	Kiskőrös

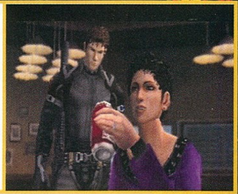
Super Mario Bros (Mini Classic Games) kulcstartós játékot nyertek:

Mijota Éva	Kiskunhalas
Zsóka Zoltán	Miskolc
Liszkai László	Murony
Márton Mihály	Budapest
Bordás Balázs	Halásztelek
Tóth Gábor	Zomba
Balla László	Dunaújváros
Farkas Balázs	Szombathely
Hangódi Csaba	Budapest
Benedeczki Gábor	Kecel*

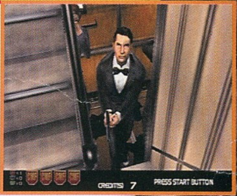
Minden nyertesünknek szívből gratulálunk, nyereményüket postáztuk.



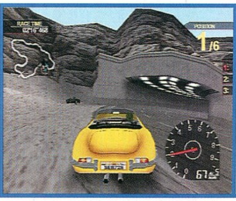

Tank 2:
We've found the enemy!




Chicken feed 10G
Buy chicken 1500G
Sell chicken -----
Animal medicine 1000G
Money 2192G
If you're going to raise chickens, be sure to give them names..

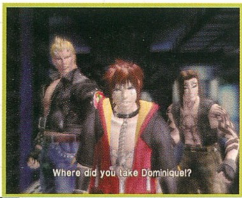

CREDITS 7
PRESS START BUTTON






Dragon



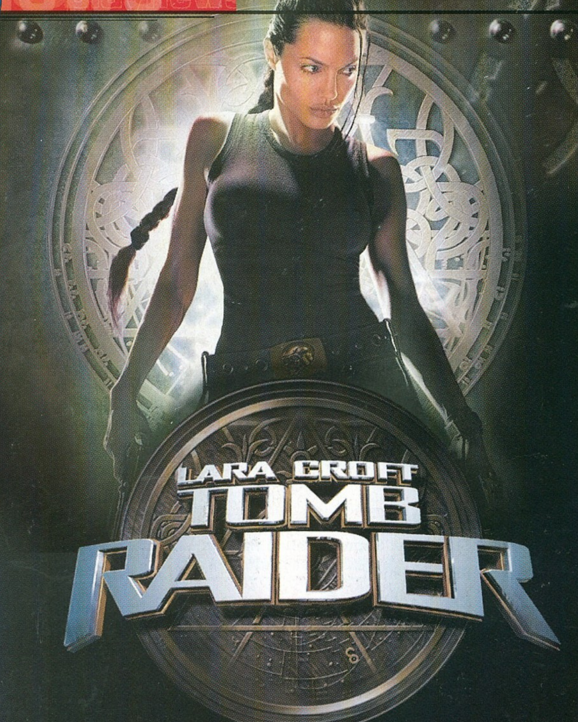

Where did you take Dominique!?





playtime!





Mindannyiunk kedvence, a cybertér szépségkirálynője ismét akcióba lendül. Ezúttal képernyő helyett filmvásznon láthatjuk viszont a Tomb Raider világhíressé vált főszereplőjét, az isteni Lara Croftot. A rajongók lassan három éves várakozása meghozta gyümölcsét: a Paramount Pictures jóvoltából végre elkészült az eladási rekordokat döntögető játéksorozat moziváltozata.

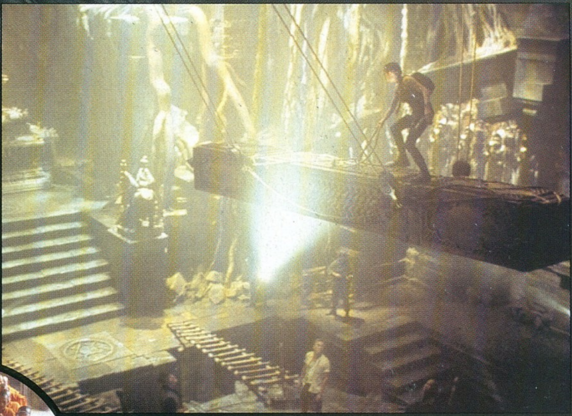
Tomb Raider- A film

A régészet gyakorlati kérdéseivel elmélyülten foglalkozó, nem éppen nyugis életű hősnőnk (Angelina Jolie) éppen jól megérdemelt pihenését tölti a családi kastélyban, amikor az éj kellős közepén szokatlan ketyegésre lesz figyelmes. Munkájából adódóan hamarosan felfedezi a zaj forrását, egy furcsa küllemű órát, egy eddig titkos szobában. A különös lelet mellett ráadásul felbukkan Lord Croft (John Voight), megboldogult édesapja levele, amelyben felvilágosítja lányát a nem mindennapi tárgy eredetéről. Kisül, hogy az időmérő nem véletlenül lépett pont aznap működésbe, mivel egy közelgő, igen ritka asztrológiai jelenség aktiválja, amely – természetesen – döntő fordulatot hozhat az egész emberiség sorsában. Létezik ugyanis egy a Fény Háromszögének nevezett tárgy, amely segítségével az óramű bizonyos bolygók és csillagok megfelelő együttállása esetén koncentrálni képes a világ misztikus energiáit, megbontani a tér és idő örök egységét, isteni hatalommal ruházva fel használóját. Nem kifejezetten ártalmatlan volta miatt bölcs birtokosai nem tartották volna szerencsésnek, ha méltatlan kezekbe kerülne, ennélfogva darabjait kis sárgolyónk talán két legveszedelmesebb pontján helyezték biztonságba. Azonban kitudódott a titok, ezért a lord levelében kalandvágyó gyermekét bízza meg, hogy szerezze meg a háromszöget, mielőtt a Fény Népének nevezett önjelölt tulajdonosai megkaparintanák, és az emberiség rovására saját boldogulásukra fordítanák. Nem is kell ennél több, Lara és kis csapata a tőlük megszokott lelkesedéssel készülnek az új küldetésre: a kambodzsai Táncoló Fény Sírjában, illetőleg a szibériai Tízezer Árnyék Templomában rejtőző kulcs felkutatására. Persze a Fény Népe sem tétlenkedik, ügynökeik teljes erőbedobással küzdenek, hiszen az ereklye csak 48 óráig áll hatalma teljében, legközelebb pedig röpke 5000 év múlva lesz alkalmas a csillagok állása. Érthető okokból még a társaság főnöke, Manfred Powell (Iain Glen) is személyesen vesz részt a nagyszabású hajtóvadászatban. Szoros a határidő, a szembenálló felek nem ismernek könyörületet, tehát minden feltétel adott, hogy Lara ismét kedvére kiizgulhassa magát. A mi izgalmainkra viszont a film stáblistája a garancia, a producereknek, Larry Gordonnak, Lloyd Levinnek és Colin Wilsonnak válogatottan tehetséges gárdát sikerült összehoznia. A főszerepet alakító, többszörös Golden Globe és Oscar-díjas Angelina Jolie mintha Lara Croft élő kiadása lenne: harcias, szemtelen és káprázatosan szexi. *„Számomra nyilvánvaló volt, hogy Angelina az egyetlen, aki eljátszhatja a Tomb Raider Lara Croftját"* - nyilatkozta a rendező Simon West. *„Angelina eddigi alakításaiban szédítően ötvözte a csábító nőiességet az értelemmel, bátorsággal és a jó humorral. Larának pontosan ezekre a tulajdonságokra volt szüksége. Mind egyetértettünk abban, hogy Larának többnek kell lennie egy képregényfiguránál, hiszen sok érzelmes jelenetben is meg kell állnia a helyét."* Az érzelmek mellett persze Angelinára





rengeteg kemény edzés várt a forgatás előtt, hogy maximálisan teljesíthesse a forgatókönyv előírásait. Simon West a Tomb Raider-sorozat klasszikus hangulatát álmodta vetítővászonra, ez pedig hagyományosan bővelkedik a legkülönbözőbb erőpróbáló, nemegyszer életveszélyes akciókban. A színésznő a hírek szerint kitűnően megfelelt az elvárásoknak, amivel a rendezőn kívül a kaszkadőrök elismerését is messzemenőkig kivívta.



Ilyen parádés játék mellett már csak hab a tortán, hogy Lord Croft alakját John Voight, a művésznő valódi édesapja eleveníti meg, akinek már évek óta titkos vágya, hogy végre lányával közösen szerepelhessen. Úgy tűnik, hogy a Tomb Raider nem csupán a rajongók, hanem a színészek álmait is valóra váltja. Legalábbis a tengerentúli beavatottak tetszését a jelek szerint elnyerhette, hiszen – a forgalmazó legnagyobb bosszúságára – egy, a bétakópiához valamilyen úton-módon hozzájutó kedves ismeretlen már fel is töltötte a világhálóra. Egy szó, mint száz, aki beül a moziba, garantáltan nem alszik majd el vetítés közben.



Ahogy elkezdődött

A filmek készítésének eseményei legalább olyan érdekesek, mint vászonra vitt történetük, tehát nem csoda, hogy annyira közkedveltek a róluk szóló ún. werkfilmek. Nem volt ez másképp a Tomb Raider esetében sem, amely Lara Croftéhoz hasonlóan kalandos pályát futott be.

Amikor 1996-ban megjelent PC-re a Tomb Raider első része, még a főszereplő leányzót megrajzoló grafikus sem sejtette, hogy sikerült megfogni az isten lábát. A lángra kapó, majd tűzvésszé harapózó Lara-őrület ugyanekkora meglepetésként érte a forgalmazó Eidos kiadót is, akik szakmájukban járatosak lévén, hatalmas üzletet szimatoltak a korábban szimpla, nőnemű Indiana Jones klónnak tartott figurában. Ebben már nem kellett csalódniuk, az egyre-másra következő folytatások robbanásszerűen növekvő rajongótábort eredményeztek, Lara alakja külön kultikus karakterré nőtte ki a játékot és saját magát. Személyiséget, élettörténetet, sőt a hivatásos Lara modellek megjelenésével testet is kapott, és egyre több cég választotta őt terméke reklámozásául. Amikor 1998-ban a Details magazin az év legszexisebb nőjének kiáltotta ki, érezhetően nem sok választotta el attól, hogy filmsztár legyen belőle.



Ugyanebben az évben már a filmipar is sokszorosan megtérülő befektetésnek vélte a legendát, és két szemfüles producer, Larry Gordon és Colin Wilson a Paramount Pictures-szel közösen megkezdte a Tomb Raider megfilmesítési projektjét. Simon West személyében meglelték az ideális rendezőt, aki a több száz millió dolláros bevételű Con Air – A fegyencjárat és A tábornok lánya című filmekkel a háta mögött már bebizonyította, hogy ért a kasszasikerek készítéséhez. West a rendezői feladatok mellett a forgatókönyv megírását is elvállalta, amit a producerekkel és a kiadóval egyetértésben, teljes mértékben a sorozat rajongóinak igényeihez igazított:

„Százmilliók játsszák ezt a játékot, és elég nagy szamárság lenne ennyi embert bosszantani azzal, hogy olyasmit is megváltoztatunk, amit nem kellene – de többet kell kapniuk a játéknál. Csalódottak lennének, ha csak a játék háromdimenziós verzióját láthatnák."



Az előkészületek a szereplőgárda gondos megválogatásával folytatódtak – kulcskérdés volt, ki személyesítse meg Lara Croft alakját. A hosszas latolgatás során többek között Elisabeth Hurley, Salma Hayek, Demi Moore és Sandra Bullock neve is felmerült, de a közvélemény érdeklődését csigázva, csak nagy sokára hozták nyilvánosságra választottuk kilétét. Aki – mindenki legnagyobb megdöbbenésére – a listán nem szereplő Angelina Jolie volt. (Szerény véleményem szerint a filmtörténet legjobb döntését hozták meg.) Az 1975-ben született művésznő első sikereit a George Wallace és A kifutó a semmibe című opuszokkal vívta ki – méghozzá egy-egy Golden Globe-díjat szerezve elismerésül. Az Észvesztőben Oscar-díjjal jutal-



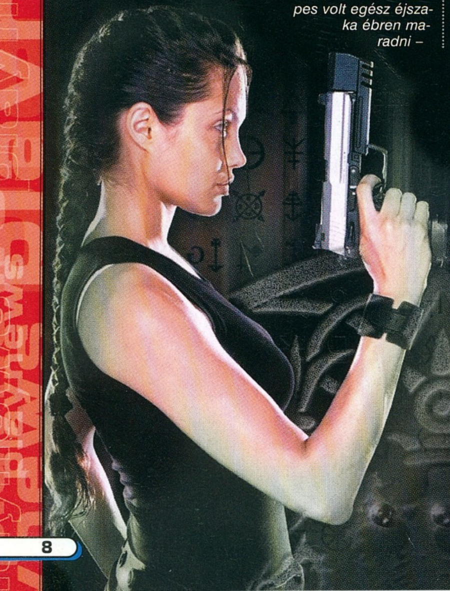


mazott színészi képességeinél csak igéző bájairól, sugárzó érzékiségéről és legendás szemtelenségéről híresebb, ami tökéletesen alkalmassá tette Lara megformázására.

„Egy káprázatosan szép nőre volt szükségünk, aki jó színésznő is, hogy az ilyen jelentekben hitelesnek tűnjön. Meggyőződésem, hogy csak Angelina képes úgy játszani Larát a drámai pillanatokban, hogy közben nem vész el szexepilje és hősi mivolta. Tudtam, hogy Angelinával elégedettek lesznek a játék rajongói, úgyhogy boldog voltam, amikor Angelina vállalta a kihívást." A helyzet pikantériáját csak fokozza, hogy a nagy népszerűségnek örvendő színésznő saját bevallása szerint első házassága éppen Lara Croft miatt bomlott fel: *„Utáltam Larát, mert miatta képes volt egész éjszaka ébren maradni – miattam meg nem."* Hogy valóban ezért vált-e el Johnny Lee Millertől, vagy csak egy jó időzítéssel feldobott kacsa az egész, talán soha nem fogjuk megtudni. Mindenesetre Angelina és Lara azóta már kibékülhettek, ugyanis jól értesült személyek szerint második férje gyermekeivel nagy egyetértésben játszanak a sorozat részeivel.



A pozitív hős mellett természetesen kulcspozíciót tölt be a negatív szereplő is, ráadásul eljátszása szakmailag talán még nehezebb, főleg jóval hálátlanabb feladat, mint szimpatikusabb ellenpárjáé. Manfred Powell megtestesítőjének az 1961-ben született Iain Glen tűnt a legalkalmasabbnak. Klasszikus és modern előadásokban egyaránt megállta már a helyét, többek között például a Gorillák a ködben, A Hold hegyei, valamint a leghíresebb Rosencrantz és Guildernstern halott című alkotásokban. Powell figurája a hírek szerint érdekes változatosságot jelentett a színésznek, aki örömmel írta alá a szerződést.



Fontos kérdés volt még Lord Croft alakítójának kilete, aki érdekes újdonságként Angelina édesapja, John Voight lett. Természetesen nemcsak emiatt, hanem tehetségéből kifolyólag esett rá a döntés, hiszen többek között a 22-es csapdájában, az Éjféli cowboyban és a Mission: Impossible-ben (hogy csak a leghíresebb műveket említsük) már megcsillogtatta bámulatos színészi képességeit .

A stáblista további, helyhiány miatt nem részletezett megszervezése után már nem maradt más hátra, mint megtalálni a megfelelő helyszíneket, és megkezdeni a forgatást.

Figyelem! Felvétel indul!

Egy film születésének legizgalmasabb, egyben legtöbb munkával és feszültséggel járó fázisa a forgatás, ahol a legjobb forgatókönyv is megbukhat, ha a szereplők nem tudnak együtt dolgozni a stábbal. Szerencsére erről most szó sem volt, így a tavaly nyáron elkezdődött esemény viszonylag zökkenőmentesen zajlott.

A munkálatok megkezdése előtt a helyszínek kiválasztása döntő szereppel bírt, hiszen a Tomb Raider varázsának sarokköve a látvány, a történet pedig igen egzotikus helyeken játszódik. A hatás érdekében tanácsos minél kevesebb jelenetet a stúdióban, és minél többet az eredeti helyszíneken felvenni. Nem kis erőfeszítéssel, illetve utánajárással a producereknek sikerült megszerezniük a szükséges engedélyeket, hogy a kambodzsai részt Angkor Watban, a világ egyik legősibb romvárosában vigyék celluloidra. Az egészen a legutóbbi évekig folyamatosan ki-kirobbanó háborúk miatt az 1960-as évek óta nem tette be lábát külföldi az országba, így kétszeres győzelem volt megkapni a zöld utat. A felszerelés Tomb Raiderbe illő módon jutott el a fővárosig, a mintegy 30 kamionból álló konvoj a méltán hírhedt Vörös Khmer egykori útvonalán haladt Angkorig, miközben a Kambodzsai Királyi Hadsereg alakulatai rendre hatástalanították előttük a Pol Poték által telepített taposóaknákat.

A dél-kelet ázsiai tartózkodás egyébként mind a stáb, mind a helybéliek teljes megelégedésével zárult, lenyűgöző felvételek készültek, a filmesek jelenléte pedig – még ha csak időlegesen is – bőséges munkalehetőséget biztosított az anyagi javakban amúgy nemigen dúskáló lakosoknak. A kambodzsaiak vendégszeretete mély nyomot hagyott a látogatókban, amint azt Angelina Jolie a siem reapi sajtótájékoztatón meg is említette: *„Az itttlétem megváltoztatta az életemet… Mindent más szemmel nézek*





azóta – az életemet, a munkát, a lehetőségeinket. Ez a legcsodálatosabb hely, ahol valaha is jártam!"

A fülledt színhely mellett sor került a szibériai kalandok rögzítésére is – ám ezúttal nem tudni, miért, a végtelen orosz rengeteg helyett Izlandot találták alkalmasabbnak a megtisztelő posztra. A stáb egy Hofn nevű kis halászfaluban telepedett le, ahonnan





minden forgatási helyszín hamar elérhető volt. A csodaszép táj látványa sem tudta feledtetni velük a hideg és kényelmetlen körülményeket, különösen Angelina didergett szűkre szabott kosztümjében. Míg a többiek hegymászóruhában lehelgették a kezüket, a színésznő egy szál topban és kék szőrmében bélelt kabátkában hajtotta szánhúzó ebeit. (Hiába no, a virtuális valóságnak is megvannak a maga előnyei.)

Természetesen a külső helyszínek mellett nem mellőzhették a stúdiómunkát sem, hiszen sem a Táncoló Fény Sírja, sem a Tízezer Árnyék Temploma nem létezik bolygónkon. Mindkét díszletet az angliai Pinewood Stúdióban emelték, méretük a tekintélyes négy emeletes magasságot döngette, megépülésekor a nagyközönségnek 2000. novemberében élő internetes adásban be is mutatták a Táncoló Fény Sírját.

A háborúhoz hasonlóan a film készítéséhez is ugyanaz a három dolog szükséges, néha még jóval több is. A Tomb Raider legfőbb támogatói az Ericsson és a Pepsi voltak, szigorúan jól megfontolt anyagi érdekekből kifolyólag. Az Ericcson új kommunikációs technológiáit, a várhatóan idén piacra kerülő R310-es víz-, por- és ütésálló telefont, valamint a 610-es web screent kívánja reklámozni, a Pepsi viszont egyszerűen csak nem akar lemaradni örökzöld riválisától. A Coca-Cola színeiben ugyanis Harry Potter indul, hogy megmérkőzzön Larával, és akkor majd végre eldől, hogy vajon a technika vagy a mágia bizonyul-e hatásosabbnak.

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Színes, szinkronizált amerikai film

forgatókönyv: Patrick Massett, John Zinman és Simon West;
operatőr: Peter Menzies Jr.; **jelmeztervező:** Lindy Hemming;
vágó: Glen Scantlebury; **producerek:** Larry Gordon, Lloyd Levin, Colin Wilson;
executive producer: Charles Cornwall; **rendezte** Simon West

Szereplők:
Lara Croft............................Angelina Jolie
Powell.................................Iain Glen
Alex West.........................Daniel Craig
Lord Croft ....Jon Voight



A gyönyörű régészlány, különc milliomos-csemete és képzett harcos Lara Croft egy éjszaka furcsa ketyegésre lesz figyelmes. Rövid keresés után egy különös órát talál a kastély egyik titkos szobájában. Az órát még édesapja rejtette el a halála előtt, aki egy levelet is írt Larának, melyben kéri, hogy az óra segítségével szerezze meg a fény háromszögének két felét. A háromszög isteni erővel ruházza fel birtokosát, ezért akartja megszerezni a Fény Népe nevű titkos társaság, és akkor a világ nagy veszélybe kerül. Ezt kell Larának megakadályoznia minden áron.

A világ legkedveltebb sírrablója tehát akcióba lendül...

Minden idők egyik legnépszerűbb számítógépes játékának várva-várt, elképesztően látványos, nagyszabású filmváltozata nem fog csalódást okozni egyetlen rajongónak sem, hiszen a rendező a Con Airt is jegyző Simon West, a címszerepben pedig az Oscar-díjas, pokolian dögös és eszméletlenül vonzó Angelina Jolie-t csodálhatjuk.

Eredeti cím: **Lara Croft: Tomb Raider** Bemutatja a **UIP-Duna Film**
Gyártó: Paramount, 2001. Hang: DTS/Dolby Digital/SDDS

Országos bemutató: 2001. július 5. www.uipduna.hu



AMERIKÁBÓL JÖTTÜNK
MESTERSÉGÜNK CÍMERE

2001. május 17-19. között Los Angelesre figyelt a játékvilág, hiszen immár hetedik alkalommal került itt megrendezésre a világ legnagyobb szórakoztató elektronikai showja, az Electronic Entertainment Expo, avagy közismert rövidítésével – az E3. (Volt ugyan már kétszer Atlantában is, de úgy látszik végleges otthonra leltek a LA Conventional Centerben – talán abból a megfontolásból, hogy Los Angeles a Föld azon pontja, ami egyformán marha messze van mindentől.)

Az E3 kiállítás az IDSA (Interactive Digital Software Association) édes gyermeke, ez pedig a legnagyobb amerikai játékkiadók érdekképviseleti szervezete. Tagjai ellenőrzik az USA (illetve anyacégeiken keresztül a világ) játékpiacának mintegy 90%-át. Nem egy pite társulat: megtalálható közöttük az összes játékkonzolgyártó (Sony, Nintendo, Sega és persze most már a Microsoft is), valamint olyan kiadóóriások, mint az Electronic Arts, az Infogrames, az Activision, a Konami, a Capcom és még sorolhatnánk. Az IDSA tevékenységi körébe tartozik az új piacok kutatása, a videojátékipar képviselete az USA szövetségi, állami és helyi szintjein, valamint a globális játékkalózkodás megfékezésére kifundált huncutságaik. A legfontosabb feladata azonban kétségkívül az E3 szervezése.

Márpedig az E3 nemcsak a méretei miatt a legfontosabb rendezvény a játékiparban, hanem azért is, mert ha valami történik ebben a szakmában, akkor az itt történik: a cégek nemcsak itt jelennek meg először a már bemutatható állapotban levő fejlesztéseikkel, de erre az időpontra időzítik döntő fontosságú bejelentéseiket, továbbá – abszolút nem utolsósorban – a színfalak mögött itt köttetnek a nagy üzletek. A szakmai színvonalról csak annyit, hogy kötelező jelleggel jelen van minden óriáscég felső vezetése, és állandó résztvevők/előadók olyan félisteni kategóriába tartozó játéktervezők, mint Sid Meier (Pirates!, Civilization), Peter Molyneux (Populous, Dungeon Keeper, Black and White), Shigeru Miyamoto (Mario, Zelda), Hideo Kojima (Metal Gear Solid) és még sorolhatnánk a végtelenségig.



▲ Bizonyos okból kifolyólag egész szerkesztőségünk nagyon szeretne azonnal átköltözni ebbe az irodaházba

Az, hogy az említett dollármilliárdok felett diszponáló cégek saját szervezete felelős a kiállítás lebonyolításáért, egyaránt hordoz magában pozitív és negatív vonásokat – de mivel ez esetben kivételesen 'pénz nem számít' (illetve csak az számít, de ráér bejönni holnap is) elv érvényesül, így – külső szemlélő számára – jobbára csak az előbbieket.

Kezdjük például rögtön a méretekkel, amelyek a Compfaireken és Infokon látott ténfergésekhez (amik ráadásul messze nem a játékipar rendezvényei) szokott magyar szemnek egyszerűen elképesztőek. (Különösen annak fényében, hogy nemrég felvetődött a gondolat, miszerint Magyarországon is rendezhetnének valami „hasonlót" E5 néven – East-European E3 – a kelet-európai térség számára. Hál'Istennek aztán hamvába holt a dolog...) A helyszínül szolgáló LA Conventional Center egy „kicsit" nagy épületegyüttes (a térképen kb. hatszor akkora, mint a Los Angeles Lakers szomszédos stadionja – pedig oda is befémek egy páran), és ebben több mint félmillió négyzetlábnyi (az olyan 60 ezer négyzetméter lehet, ha jól számolom) volt a nettó kiállítási terület. (Ez alatt értendő az a hely, amelyért a kiállítók fizettek – azaz csak maguk a standok.) Idén 100 országból majd 500 kiállítót fogadtak, és körülbelül 60 ezer szak-



▲ Aha, valami azt súgja, hogy az lesz ott a tetthely!





▲ **Áh, hagyjuk, ilyen otthon is van! Együnk inkább egy hamburgert a McDonaldsben...**

mai látogatóra számítottak. (Hogy a „szakmai” jelzőt itt miért volt fontos kiemelni, arra mindjárt visszatérünk...) A kiállítókat öt Hallba osztották szét, amelyek közül kettőbe kerültek az igazi nagyágyúk, kettőbe a középkategóriába tartozó cégek, továbbá volt egy – nagyágyúkhoz méretű – Hall a kicsiknek is. (Persze ezt a „kicsi” jelzőt talán jól érzékelteti, hogy pl. a Németországot képviselő, pontosan egy tucatnyi cég tizedakkora helyen helyezkedett el, mint mondjuk a Sony.) Előzetesen több mint kétezer játékprogram bemutatását ígérték a különböző platformokra fejlesztő kiállítók, amelyeknek majd a negyede egyben premier is volt.

A lebonyolítás kétségkívül tökéletesen profi volt. A helyszínre folyamatosan buszok indultak Los Angeles fontosabb csomópontjaiból, a három napra szóló belépőkártyák kiadása pedig nem vett többet igénybe annál, amíg a látogató rögzítette személyi/üzleti adatait egy sornyi PC valamelyikén. (Hát a fizetős látogatóknak egy kicsit tovább tartott végigállnia a sort...) A helyszínen tízméterenként állt valaki, aki azonnal útbaigazította azokat, akiknek sikerült eltévedniük. Nekik mondjuk nehéz dolguk volt, mert egyrészt az ingyenesen osztogatott, 128 oldalas kiállítási katalógus nemcsak az összes stand aprólékos térképét ismertette, hanem alfabetikus sorrendben a cégneveket (részletes céginformációval), a kiállított cuccok márkanevét, és természetesen az összes program témáját. Emellett mindhárom napon ingyen osztogattak egy 64 oldalas Show Daily c. újságot, ahol napilap-szerű formában mindenki megtalálta a fontosabb napi programokat, az előző nap legérdekesebb bejelentéseit/eseményeit, térképet a kiállítók standjairól, továbbá az előzetesen kiadottaktól eltérő mindennemű változást. (Ahogy így utólag belegondolunk, igen szép játék volt összedobni és kinyomtatni minden éjszaka...)

Az E3 egyik legkellemesebb vonása kétségkívül az, hogy kiállított játékokat nem olyan szerencsétlenek mutatják be, akik esnek-kelnek, rossz nézni, hogy mit művelnek, ha pedig olyan alapdolgot kérdezel tőlük, hogy – teszem azt – hány szint lesz a játékban, akkor sürgősen hívni akarnak valakit. Azt a kifejezést, hogy „nem tudom” egy alkalommal hallottuk (a Squaresoft házimozijában húszperces vetítéseket tartottak a Final Fantasy filmből, és ott kérdeztük meg az ajtóban álló „Bouncer”-ektől, hogy ha nyitáskor leülünk ide, akkor vajon bejuthatunk-e a zárás előtti utolsó előadásra), a negatívaktól is maximum csak annyit, hogy „Erről nem mondhatok semmit”. (Ez a Capcomnál például afféle szállóige lehet...) Majd' minden képernyőnél állt valaki (de játékonként legalább egy személy), aki tövíről-hegyire ismerte az adott játékot, nemritkán a játék valamelyik béta-tesztelője, netán fejlesztője, aki aztán készségesen válaszolt az arra téblábolók legidiótább kérdéseire is. Az egyébként néha egy külön show-számba ment, amikor valamelyik vidámabb fejlesztő mutatta be a játékát, pl. Peter Molyneux azzal kezdte a sajtótájékoztatóját, hogy „Na, akkor egy utolsó kérdést!”; az Xboxos Munchnál az egyik fejlesztő pedig a kiállítás legkomolyabb monológját vágta le: „Hehe, de jó! Belementem a falba! Pedig ezt nem is írtam bele a játékba... Mindegy, most már így hagyom. Hm. Nem tudok kijönni. Hát akkor ez mégsem lesz benne.”

Az érdeklődő közönség maximális kiszolgálása mellett természetesen mindenki igyekezett a lehető legnagyobb felhajtást csinálni a standja körül. Az Electronic Arts például a majd' 8 méter magas, kilowattokkal dübörgő kivetítője mellé például egy Harry Potter-várat épített (volt ott néhány tárgyalószoba is), az Activision elhozta bemutatóra az összes extrém sport-sztárját, és szinte minden-



▲ **Jó napot, hölgyem, kezdjük is rögtön az alapokkal! Ez itt egy játék...**



▲ **Egy perccel a megnyitó előtt...**

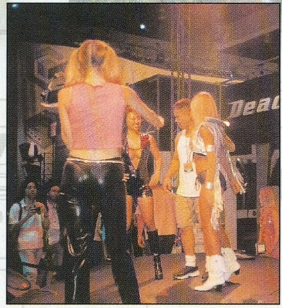


▲ **...és egy perccel utána**

hol kisebb-nagyobb repicuccokat vadászhatott magának ama szerencsétlen, aki megfeledkezett arról, hogy ezt a sok szirszart egész nap hurcolászhatja magával. (Mindenesetre Vári Zolinak hoztunk egy Gamecube-ot – szivacsból, hogy azon aludjon, és új Mario-csalásokról álmodjon. Majd frászt kapott, amikor hozzávágtam.) Ja, és akkor még ott voltak a lányok. A megnyitó előtti napon körbebotorkáltunk Los Angelesben, és egész nap azon puffogtam, hogy nem igaz, hogy egy ekkora benga városban nem látni egy jó nőt. (Illetve egyet láttam a szállodában, de az is magyar volt.) Mint kiderült, mindegyik az E3-on volt. Lévén a látogatók legnagyobb része felnőtt férfi, nyilván nem csoda, hogy az összes kiállító volt szíves egy nagyobb hölgyseregletet felvonultatni a standja körül, lehetőség szerint minél lengébb ruhában, továbbá a legtöbb favorit játékot is az alkalomhoz illően fel- illetve leöltözött babák próbáltak csábítóvá tenni, rendszerint osztatlan sikerrel. Például a Tecmo tu-

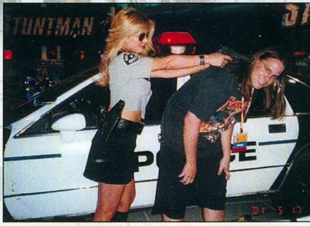


lajdonképpen semmi mást nem tudott a standján felmutatni, mint az Xboxos Dead or Alive 3 kábé háromperces trailerét – viszont a DoA-lányok miatt állandó volt a tömeg. Az első napon még próbáltuk mély szakmai szempontok alapján rangsorolni a kiadókat (mármint: melyikük standjánál van a legjobb nő?), de aztán láttuk, hogy ez teljesen reménytelen próbálkozás. (A legjobb nő egyébként a UbiSoft pultoslánykája volt, akitől 47 prospektust kértem. Meg a Wolfensteinnél a hosszú, szőke hajú. Meg az a piros miniszoknyás, aki megkorbácsolt. Meg a Stuntmannál a rendőrlány, aki több alkalommal fejbe lőtte Grathet. Meg az a kalapácsos a Bradygames mellett. Meg a... na jó, ezt hagyjuk.) A lányok imádnivalóak voltak: ha fényképezőgépet láttak, azonnal pózba vágták magukat (néha a nyakadba) és úgy mosolyogtak boldog-boldogtalanra, mintha ő lenne Brad Pitt – mondjuk ez nem volt csoda, ezért fizették őket. (Az egyikük elmondta, hogy cégtől függően napi 3-800 dollárt kapnak – valljátok be, ettől ti is egész nap vigyorognátok!



▲ Nem rossz, de én inkább Hashumit szeretném, ha lehet...

Én akár miniszoknyában és melltartóban is.) A prezentáció másik véglete az volt, amikor a kiállító arra vágyott, hogy a látogató azzal a boldog sóhajjal távozzon standjuktól, hogy „Hát ezek teljesen állatok!" Az egyik legjobb móka az volt, amikor valamelyik PC-s szerepjáték standjától katapultból kilőtt pólókkal bombázták a tömeget, valamelyik hardvergyártónál ugyanezt különböző cuccokkal tették, de előtte Abba és Boney M.-slágereket kellett énekelni az igen röhögő egybegyűlteknek, de az imázsteremtő műfajban kétségkívül a God Games triumvirátus



▲ A lovakat lelövik, ugye?

vitte el a pálmát. A játékaikkal egyébként is egy kicsit rámentek a rosszcsontokra (pl. State of Emergency, Grand Theft Auto 3.), de akinek a standjukon látottak nem lettek volna elegendők, jó esetben átruccanhatott a táborukba. Kibérelték ugyanis a LAC Centerrel szemközti parkolót, ahol légkondis lakókocsikban, süppedős fotelekből szemlélhette a készülő műveket a megfáradt érdeklődő. Aztán felüdülhetett, mert a kaja-pia ingyen volt, a parkoló végében levő pedig állandóan nyomta egy igen súlyos együttes az amerikai himnuszt, Ramones-számokat és minden egyebet, ami eszükbe jutott. Rajtuk kívül voltak még lányok a rézrúdon, fiúk rózsaszín miniszoknyában (szabad ország, ugyebár), nem is beszélve a hét törpéről...

Szóval felhajtás az volt, ami nem csoda, hiszen tulajdonképpen az interaktív játékipar szervezte saját magának a showt, és nyilván busás megtérülésre számítanak. Azt viszont halálosan komolyan vették, hogy a show szigorúan „trade only" jellegű. Ugyan a regisztrált szakmabelieknek ingyenes volt a belépő, 18 év alatti személyt abszolút nem engedtek be a rendezvényre, és felnőtteket is csak igen borsos, 40 dolláros áron. (Ugyanennyi egy kétágyas szoba egy háromcsillagos motelben, kajávalúszómedencével-mindennel.) Az ugyancsak meglepő volt a magyar kiállításokhoz szokott léleknek, hogy a kiállítók egyelőre csak bemutatni, és nem azonnal értékesíteni is óhajtották termékeiket – elméletileg semmit nem lehetett megvásárolni! Persze, ha valaki nagyon akart valamit, azért az csak megoldotta valahogy. Testvérlapunk, a PC Guru játékrovatának jeles szerkesztője, Sasa, közölte a Gameboy Advance-os Rayman láttán, hogy ez „ki***ul k***a döbbenetes" és neki mindenképpen kell egy ilyen – a show zárása után kiderült, hogy az egyik pultban levő japán lánykának ugyanez a véleménye egy százdollárosról. Sasának tehát van két héttel a megjelenés előtt



▲ Crazy Taxi indul a lezárt Sega pavilon kettes vágányára



Gameboy Advance-a, bár nincs hozzá játéka... (Egyébként enyhén szólva is meglepő nyelvi leleményét KKD fedőnéven felvettük szótárunkba, amit a „hát ez bizony elég jó"-nál egy kicsit jobb dolgok körülírására tökéletesen alkalmasnak találunk.)

Most, hogy már hetet-havat összehordtam a kulisszákról, talán ideje lenne pár szót ejteni arról is, amiről a kiállítás szólt – nevezetesen a játékokról. Mint ahogy várható volt, az idei E3 három cégről szólt: a Sonyról, a Nintendóról és az Xbox révén a Microsoftról, akik egyébként mindhárman körülbelül ugyanakkora standdal voltak jelen – a három legnagyobbal, természetesen.

A bemutatott játékok között messze a PlayStation2 dominált, a videójátékpiacon kétségkívül ezt lesz a legpotensebb platform még legalább egy évig – iszonyat, hogy mennyi játék fog rá megjelenni! Annyi, hogy már kezd a dolog erősen a lemezkiadók és filmstúdiók dömpingmódszeréhez hasonlítani („Kiadunk százat, hátha kettő többet hoz, mint amennyit a többi kilencvennyolcon bukunk!"). Ez persze nem jelenti azt, hogy nem láttunk volna kiugróan jó játékokat (Final Fantasy X, Gran Turismo, Dark Alliance stb.), csak annyit, hogy a többiek kezdenek túlzottan hasonlítani egymásra. Zelda-szerű akciójátékból (vagy ha az nem ismerős, lásd például a Dark Cloudot pár oldallal hátrébb) volt vagy negyven, különbség maximum a főhős személyében, jó esetben a grafikai kivitelezésben volt. Ráadásul gyakorlatilag pont az a kategória hiányzott teljesen a kiállításról, aminek a jóval erősebb hardverből kifolyólag éppenhogy fel kellett volna virágoznia – pedig a Final Fantasy X-en látszott, hogy milyen RPG-ket is lehet kihozni a PS2-ből. Grrrr... Szórakoztató volt viszont így együtt látni a mindenféle rendű és rangú játékokat, ami nyilvánvalóan meggyőzött mindenkit arról, hogy a fejlesztőknek tulajdonképpen fogalmuk sincs arról, hogy mit csinál a másik. Volt ugyanis néhány olyan játék, ami nemhogy PS2-n, de PSX-en is erős kívánnivalókat hagyott volna maga után. Itt van például a Robocop klasszikus esete, ami ugyebár egy meglehetősen jó filmlicenc, és maga a történet is adná magát egy klasszikus konzoljátékhoz – ehhez képest úgy nézett ki (a játék, a videók meg minden), hogy legszívesebben azonnal a hágai nemzetközi bíróság hatáskörébe utaltuk volna. Amikor az elkínzott fejlesztő hosszas fejtegetésekbe bocsátkozott a PS2 nehéz programozhatóságáról, a sokszor hallott mesét elvágtuk azzal, hogy érdeklődtünk, vajon volt-e ideje szétnézni a Square, a Sony, a Konami standja környékén (kellett lennie – AKKORA tömeg azért nem állt sorba Robocopozni, ugyanis a nagyméretű plazmaképernyőn már messziről látszott, hogy ideje lesz másfele fordulni!), egy újabb történetbe fogott arról, hogy csak egyetlen méregdrága fejlesztőkitjük volt, míg a Square és a nagyok ingyen kapnak annyit, amennyit csak akarnak... Hm, lehet, hogy egy kicsit körülményesen közelítem meg a témát – a lényeg az, hogy a hatalmas számú fejlesztés magával hozza azt is, hogy legalább annyi szemét várható a jövőben PS2-re is, mint mostanában PSX-re.

Az Xbox a Gamestock és a Tokyo Game Show után most jóval szélesebb közönség előtt mutatkozott be, jóval szélesebb termékskálával, és véleményünk szerint osztatlan sikert aratott. Bármelyik fejlesztővel beszéltünk, egyaránt az volt a véleményük, hogy hatalmas lehetőségek rejlenek a bivalyerős hardverben, amelyet jól példáztak a bemutatott játékok is, mert túlnyomó részük elképesztően jól nézett ki. Rengeteg pénzt fektet be a Microsoft a konzol reklámkampányába (csak az USA-ban mintegy félmilliárd dollárt), ami egyébként már most gőzerővel folyik: a Taco Bell kajáldák kirakatában már ott virítanak az Xbox-transzparensek, és nyilván nem ingyen vannak a tv-reklámok és azok az óriás reklámtáblák sem



▲ Pillantás a GOD Games harci táborára



▲ Sziasztok, lányok merre van a toborzóiroda? Azonnal toborzódni szeretnék!



▲ A Dance Dance Revolution a szőnyeggel még mindig nagyon menő



a Beverly Hillsen, amelyek novemberben (!) megjelenő játékokat hirdetnek. A kiállításon egyébként egy hatnyelvű különszámban bemutatták azt is, hogy hogyan fognak kinézni az „official" Xbox magazinok, amelyeknek már most felállították a szerkesztőségét. A „legjobb" kritikát azonban kétségkívül Ken Kutaragi, a Sony legfelsőbb istensége adta az Xboxról, amikor az E3 után az alábbit nyilatkozta: "A Microsoft befejezte, amit el sem kezdett. Az amerikai kereskedők már most csalódottak. Nincsenek játékaik. A Microsoft nem ért a szórakoztató üzletághoz – majd hirtelen fordulattal –, a konzoljuk végrehajtási sebessége nem elég gyors és a grafikája nagyon gyenge. A jövő konzolja a Sonyé és a Nintendoé." Ez természetesen, khm, azért nem fedi teljes mértékben a valóságot, de hát a japánok tudvalevően rendkívül lojális emberek – a Sony elnökeként nyilván nem is várható el tőle, hogy zöld rakétákat lőjön egy veszélyes konkurencia megjelenésének láttán, aminek gyártója azért tőkeerőben is a Sony súlycsoportjába tartozik. A kritika „pozitív" volta éppen ebben a ledorongolásban nyilvánul meg – a Sonynál is érzik, hogy kissé gáz van (illetve lesz egy év múlva), és ez abszolút nem baj, mert ha nekiállnak versengeni egymással a piaci részesedésért (és már most azt csinálják), abból csakis mi, játékosok fogunk jól kiszállni. Mellesleg nálunk



▲ Helló! Egy üdítő korbácsolást óhajt, vagy netán lőjünk csak simán fejbe?

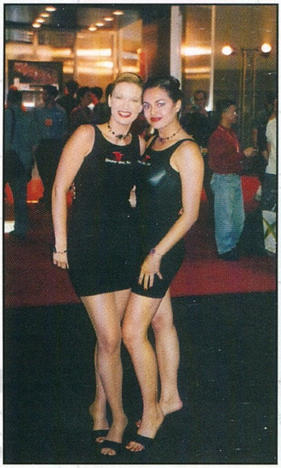


▲ Xiayou mintha kicsit gyorsabb lenne a kontrollerrel

ugyanolyan jól el fog férni egymás mellett a tévén az Xbox és a PS2, mint egykoron a Dreamcast és a PSX.

A Sony elnöke talán azért vette oly kedvesen a cége mellé a Nintendot, mert már régen látja, hogy a PS2 piacát erről az oldalról nem fenyegeti különösebb veszély. A Gamecube sem árban, sem lehetőségeiben nincs vele egy kategóriában. Hiroshi Yamauchi, a Nintendo elnöke az E3 előtt bejelentette, hogy ha az itt debütáló Gamecube nem kap pozitív kritikát a szakma részéről, akkor egyszerűen lefújja az egész projektet – a Nintendo a bevételeinek döntő többségét úgyis a mobil konzolok (Gameboy) piacáról realizálja. Így tehát mindenki kötelességszerűen elzarándokolt a Nintendohoz, és leborult a Gamecube nagysága előtt. Szintén Yamauchi úrnak tulajdonítható az a remek szösszenet, miszerint az online játék ostobaság, és csak a hardcore gamereknek való, az igazi játékkonzol a családok otthoni igényeit szolgálja ki. Ennek megfelelően a Gamecube olyan lett, amilyennek vártuk: remek kis gép, remek kis képességekkel, ami tökéletesen átveszi majd azt a szerepet a piacon, amit eddig a kiöregedett Nintendo 64 töltött be – de nem lesz versenytársa sem a PS2-nek, sem az Xboxnak (annak ellenére, hogy a Rogue Leaderrel talán a kiállítás egyik legszebb játékát ezen a platformon láttuk). Nyilván ebből is ki fogják facsarni a lehető legtöbbet a Miyamotohoz és a Rare-hez hasonló zsenik, és az óriási népszerűségnek örvendő Nintendo-kabalák (Mario, Zelda, Pokémon) tutira biztosítani fogják a vetélytársakhoz képest csekély számú játék hatalmas példányszámú eladását. És ez így is van rendjén, a világ így marad kerek.

Volt még a kiállításon egy egykori konzolgyártó, bizonyos Sega művek. Miután a Dreamcast gyártásába ilyen csúnyán belebuktak, és a továbbiakban a többi konzolplatformra történő játékkiadásból próbálnak profitálni, az E3-on mindenki a jövőbeni terveikre volt kíváncsi. Ehhez képest a szereplésük kétségkívül általános megrökönyödést váltott ki: hiába tacepaozták ki az LAC Center homlokzatára, hogy Sonic elszabadult, nem mutatták meg senkinek, hogy hová. A pavilonjuk két bejáratát ugyanis láncok és biztonsági őrök zárták le, és csak azokat voltak hajlandók az üres kongó épületbe beengedni, akiknek ezt a kontinentális PR-managerek engedélyezték. Márpedig ők mindenkinek szívesen engedélyt adtak – már aki volt szíves hat héttel (!) a kiállítás előtt erre engedélyt kérni tőlük. Vonatkozott pedig ez mindenkire egyaránt, a hivatalos albán Megadrive Magazintól kezdve a milliós olvasótáborral rendelkező amerikai online és nyomtatott újságok küldötteiig. A show zárása előtt egy órával aztán már beengedtek volna bárkit, csak addigra viszont már a kutya nem volt kíváncsi rájuk... Így tehát a világ most tele van a Segát „dicsőítő" sajtókommentárokkal, és ez az általános anyázás nyilván remek reklám a nehéz helyzetben lé-



▲ Fogalmam sincs, hogy mit reklámoztok, de én olyat akarok!





▲ Tájkep csata közben



▲ Hiába gyülekeztek, úgysem engedünk be senkit! Kivéve Julius Caesart, ő idejében bejelentkezett

vő cégnek. A Dreamcast-tulajoktól tehát ez úton elnézést kérünk, de DC-játékról most nem írunk semmit. (Természetesen belógtunk – de akkor sem!) Talán majd jövőre, mert már most bejelentkeztünk hozzájuk. Hozzátéve, hogy mélyen reméljük, jövőre lesz még Sega...

***

Az E3 a játékok bemutatója mellett helyt adott néhány remek kis kötetlen beszélgetésnek és konferenciának, ahol az iparág legnevesebb alakjai (a fentebb már felsorolt játéktervező géniuszok, hardvergyártók vezetői, újságírók stb.) fejtették ki elképzelésüket olyan témákról, mint a konzoljátékok jövője, az online játékban rejlő lehetőségek, grafikai tervezés és történetmesélés és így tovább. Ezek mindegyike megérne egy külön misét (lehet, hogy egyszer majd celebráljuk is őket), most maradjunk egy kicsit annál, ami a következő címet viselte:"Fairül játszanak-e a játékmagazinok újságírói?" Mily meglepő cím egy kiadói szervezet által finanszírozott rendezvényen! Gondolom nyilvánvaló, hogy a kérdés azt feszegette, hogy vajon tisztában vannak-e azzal az játékelőzetesek és -tesztek írói, hogy egy-egy élesebb kritikájukkal milyen felmérhetetlen károkat okoznak a játékok kiadóinak? Azoknak a kiadóknak, akik egytől-egyig a tenyerükön hordozzák őket (kivéve a Segát és a gyevi bírót), különös tekintettel például az E3-hoz hasonló rendezvényekkel? Remek eszmecsere alakult ki, ami természetesen nem vezetett sehova: gazdasági szempontból a kérdés természetesen elfogadható volt – mint ahogy azonnal adódott rá két kézenfekvő kontra: 1. Tisztában vannak-e a játékkiadók azzal, hogy egy játék sem lett jobb attól, hogy jót írtak róla? (Nyilván, hiszen vannak PR-eseik, akik remek reklámokat írnak mindenféle szeméthez. Viszont nem kell velük összekeverni a kritikusokat.2. Tisztában vannak-e a játékkiadók azzal, hogy jó játékokat kell kiadni, és akkor nem fognak róluk negatív kritikát közölni?

Mindenesetre ennek szellemében mi most ünnepélyesen megígérjük, hogy igyekszünk disztingválni – most az egyszer, persze, ugyanis a legtöbb játék csak 50-70%-os készültségi állapotban volt. Ha néha nem sikerül, akkor az irassék az ifjonti hév számlájára, és mellesleg teljesen egyetértünk az egyszeri kőműves azon állításával, hogy a legerősebb építmény is összedől, ha gyengék az alapjai...

Első nekifutásban a kiállítás összes játékáról írni akartunk néhány benyomást, aztán rájöttünk, hogy mégsem kellene versenyre kelnünk a Budapesti Telefonkönyvvel. Így maradtunk annál a módszernél, hogy külön tárgyaljuk a Gamecube és Xbox-platformon látottakat, PS2-nél pedig szép sorban végigmegyünk a kiadókon, kiemelve nevesebb (vagy éppen rosszabbnak tűnő) játékaikat. Természetesen ebben a hónapban félig sem végzünk – így tehát a következő számunkban folytatjuk a dolgot. Hejhó, lendüljünk bele!

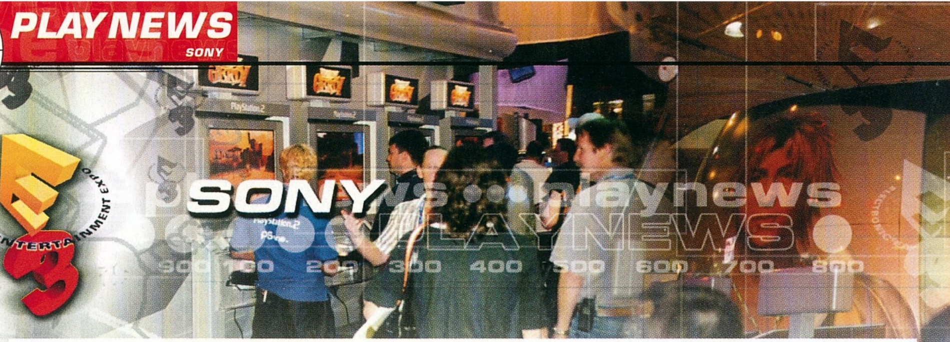
Spot
spot@vogel.hu



▲ Néhány a Kutaragi-szan szerint nemlétező Xbox-játékból (És itt nem ugyanazzal a hét dobozzal rakták tele a 80 férőhelyes állványt, mint a Nintendonál!)



▲ Szívesen, bármikor. Jövőre ugyanitt!



SONY

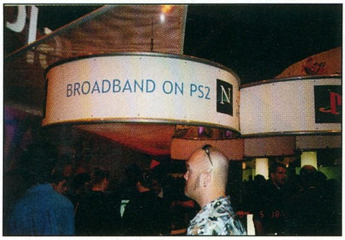
A Sony számára nem május 17-én kezdődött az E3, hanem egy nappal korábban. Mint a kiállítás messze legfontosabb résztvevője, úgy gondolták, hogy valószínűleg nem fogják tudni megfelelően kezelni az irányukban megnyilvánuló érdeklődést, és ezért a megnyitó előtti napon szerveztek a médiának egy önálló kis rendezvényt, déltől estig. Pontosabban nem is egyet, hanem kontinentális igazgatóságaik szerint hármat. Az elkülönítésre igazából a férőhelyek száma, valamint az egyes régiók által folytatott különböző tevékenység volt a magyarázat. Az istenek különös kegyéből volt meghívónk az amerikai és az európai rendezvényre is, noha az elhangzó lényegesebb információk között természetesen nem volt semmilyen különbség. Meg a meghívottak kiszolgálásában sem, hiszen őket a főbb csomópontokból ingázó buszjáratokkal szállították a rendezvényük helyszínére, illetve kívánság szerint értük mentek bármilyen szállodába. (Mily érdekes hozzáállás is ez, mondjuk a Sega-féle PR-stratégiával összevetve...)

Hasonló jellegű rendezvények roppant "izgalmasak" szoktak lenni: különféle unalmas szóvirágok repkednek gazdasági koncepciókról, piaci részesedésekről, és a hozzánk hasonló magazinokban működő gyanús alakok rendszerint csak azért látogatják ezeket, mert ingyen van a kaja és a pia. A Sony azonban most gondoskodott arról, hogy ne az ittallappal foglalkozzunk, mert direkt erre az időpontra időzített egy csomó érdekes bejelentést. Mindenekelőtt közölték, hogy újabb 1.2 milliárdot fektetnek be a PS2 gyártókapacitásába, és a jelenlegi másfélmillió/hó termelést őszre félmillióval növelik.

Második lépésként fejest ugranak az online-piacba. Stratégiai szerződést kötöttek a Realnetworksszel, akinek kliens-technológiáit a RealPlayerrel együtt applikálják a PS2-esekbe és a fejlesztő kitekbe, továbbá a Macromediaval kötött üzlet eredményeként szintén hamarosan a PS2-rendszer része lesz a Flash Player. (RealPlayer: PC-ken széles körben használt eszköz hang/audio file-okkal kapcsolatos online műveletekre; Flash Player: Flashben írt programokat futtató lejátszó, a legtöbb internetes honlapot ezen a nyelven építik fel.) Az online játék maximális támogatására pedig egy új, PS2-re optimalizált internet protokolt fejleszt ki a Cisco cég.

A harmadik lépést nyilván az Xbox/GameCube részéről fenyegető konkurencia szülte: a Sony a jövőben még az eddigieknél is jobban akarja támogatni a 3rd party (azaz független) PS2-n működő kiadókat/fejlesztőket. Ha valakinek van valamilyen elképzelése a játékok gyártásának folyamatáról, akkor az tudja, hogy ez nagyon sok mindent jelenthet. A független cégnek például azt, hogy kész termék esetében a Sony tulajdonképpen ingyen reklámmal szolgál neki (az E3-on például az Eidos három képernyőn mutatta be a Herdy Gerdy című játékát, míg a Sonynál ötön futott) – a Sonynak meg persze a megszerzett piaci pozícióinak biztosítását.

Az E3-on egyébként talán a Sony standja volt a legjobb, ami természetesen a "nagyok" termének kellős közepén állt. (Persze ezzel lehet vitatkozni, maradjunk annyiban, hogy mindenképpen a legprofibb.) A centrumban egy hatalmas üveggömb állt, amelynek felületére folyamatosan a Final Fantasy X videóit vetítették, és a helyet is sikerült úgy kihasználni, hogy a rengeteg nagyképernyős tévé ellenére sem volt tömegnyomor. A legjobb reklám a PS2-nek pedig kétségkívül a kiállított játékok minősége volt, aminek természetesen számunkra is nagy jelentősége van, lévén a konzol gyártója egyben a legnagyobb játékkiadó és forgalmazó is egyben, és mint ilyen, az összes kiadó igyekszik igazodni az általa diktált trendekhez. Márpedig ha olyan nevekhez fognak igazodni a kiadók, mint a Gran Turismo 3, Final Fantasy X, vagy akár az itt bemutatott SOCOM, Ico, Jak and Daxter, akkor bizony nagyon víg napoknak nézünk elébe a jövőben.



▲ Milyen szép is az a felirat ezen a ronda kis pulton!



▲ Ő hívott minket Jak and Daxterezni



▲ Sony Republic: "Nézz rám, itt vagyok, a legszebb, a legnagyobb..."



Drakan 2

A Drakan első része csak és kizárólag PC-re jelent meg, és kitűnő felüdülést jelentett a Tomb Raiderektől megcsömörlött ifjúságnak. Nagyon hamar szóba került a „megkonzolosítása”: először még holmi DC-s verzióról szólt a fáma, de később kiderült, hogy PS2-re készül; ráadásul nem is az első rész, hanem egy folytatás. A Surreal Software által készített programban az előző rész hősei visszatérnek: Rynn, a hosszúcombú vöröske és Arokh, a hosszú szárnyú vöröske (előbbi egy csini leányzó, a másikuk meg egy bazi nagy sárkány) harcolnak a gonoszok ellen. A játék tulajdonképpen nem más, mint a Tomb Raider kardokkal és varázslatokkal, némi repkedéssel körítve (és hál'istennek kevesebb benne az ugrálós rész is). A második epizód a világbékét fenntartó Spirit Dragonok körül forog (ugyanaz, mint a NATO, csak sárkányban), ugyanis elrabolták őkelméket, ezzel egyidőben pedig megindultak az északi hómezőkről a wartokok (ugyanolyan szánalmas kis lények, mint az orkok, de így nem Tolkien-plagizálás – a készítők szerint legalábbis ezzel sikerült egy teljesen eredeti világot teremteni... hát, mit mondjunk, nem sikerült), és megkezdték a népesség szisztematikus likvidálását. Bátor hősnőnk ezt nem tűrhette tétlenül, magához füttyentette hűséges hátasát, és megkezdte az ellenállást. Nyolc hatalmas vidéken (értsd pályán) küzdhetjük át magunkat, közben buzgón irthatjuk a gonoszokat: az ellenséges sárkányokat légibalett keretében tüntethetjük el a színről, az ostoba módon nyílt terepen lézengőket felégethetjük, míg a labirintusokban Rynn kaszabolja le az ellenfeleket (utóbbihoz tucatnyi fegyver áll rendelkezésünkre). Az E3-on a mocsárvilágot járhattuk be, és ennek grafikája bizony kicsit szegényes volt – nem érte fel a meglehetősen régi PC-s elődét (ami még 1999-ben jelent meg). Mindenesetre a régi hangulat nem tűnt el, érdemes lesz rá várni.



Cool Boarders 2001

A Cool Boarders 2001-gyel a Sony is csatlakozott a legújabb divathoz: extrém sportok minden mennyiségben! Hogy az ilyen játékok ilyen mértékű burjánzása jó-e avagy sem, azt mindenkinek magának kell eldöntenie, ám abban valószínűleg konszenzus fog kialakulni, hogy a Cool Boarders nem sok újat tesz hozzá a stílushoz. Mondhatni semmit. Vannak mindenféle „híresebbnél híresebb” versenyzők, havas pályák fákkal tarkítva, és persze soktucat trükk. Ennyi, nem több – és mindez közepes grafikával. A Sony nem ezzel a játékkal fogja meggyőzni az embereket, hogy ne GameCube-ra vagy Xbox-ra ruházzanak be.









Okage: The Shadow King

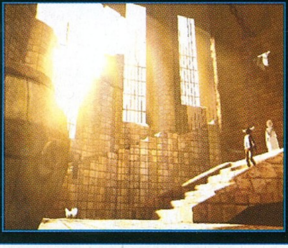
Amikor a Final Fantasy X-zel töltött édes percek után megérkeztünk a Sony standjához, és megpillantottuk az Okagét bemutató képernyők alján az RPG-k jellegzetes csatakijelzőjét, a tömeget félrelökdösve azonnal rohamra indultunk a kontrollerekért. Legalább egy órán keresztül nyúztuk, ami pont elég volt ahhoz, hogy tökéletesen lehűtse felajzott kedélyeinket. Jelen formájában az Okagéban ugyanis csak annyi pozitívumot találtunk, hogy klasszikus stílusú RPG. A története egyébként egy Ari nevű srácról szól, akinek az árnyékát megszállja egy gonosz király szelleme, hogy a rabszolgájává tegye. Stan (hogyan is hívhatnának másként egy gonosz szellemet?!) hamarosan rájön, hogy túl gyenge az ilyesfajta hókuszpókuszokhoz, és gyengeségének az az oka, hogy egyéb szellemek bitorolják erejét. Kettejük között kutya-macska barátság szövődik, és együtt indulnak a konkurens szellemek ellen. A játék szereplői igen stílusos anime karakterek, és van egy csomó harc is, de sehogyan sem akart nekünk tetszeni. Nagyon reméljük, hogy a túlzott FF-fogyasztás ment az agyunkra, és az Okage sokkal jobb lesz, mint amire számítunk.





Ico





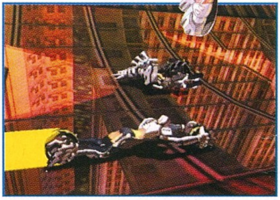
A Sony-stand első meglepetését az Ico hozta számunkra, ami stílusát tekintve nem hozott sok újdonságot az életünkbe, de a történet és a grafika olyan aranyos volt, hogy rögtön belopta magát a szívünkbe. A történet egy peches fiúról szól, aki apró születési rendellenességként szarvakkal a fején jön világra. Ilyen eset minden generációban csak egyszer történik, és a tudatlan népek ezt annak tudják be, hogy a gyermek valami ördögi hatalom megtestesülése, tehát azonnal meg kell szabadulni tőle. Hasonló történik Icoval (pontosabban a japán eredetinél maradva: Eikoval), a 12 éves fiúval is, akit a falujabeliek élve eltemetnek egy sivatagi kastélyba. Mivel nincs szándékában ottpusztulnia, Ico megpróbál kijutni, de egy álmot lát, amelyben egy szintén itt sínylődő hercegnő kéri a segítségét. A divatos trendnek megfelelően a játék több stílus elemeit egyesíti magában: a kalandot akciórészek, platform-szerű ugrálások, RPG-elemek és logikai feladványok színesítik. Az E3-on bemutatott demóban például a felső képen levő részsel lehetett játszani, ahol úgy kellett a láncokon mászkálni, és azokról leugrani, hogy hősünk pont egy ablakban landoljon, különben visszahuppant az alagsorba, és kezdhette újra a mászást. Ebben roppant gyakorlatra tettünk szert (mármint az újramászásban, ablakba ugrani csak a fejlesztő tudott). Oltári bénaságunk ellenére az Ico remek kis játéknak ígérkezik.



Kinetica

A Kinetica egy futurisztikus versenyjáték lesz, amelyekben különféle járművekké (autóvá, hajóvá, siklóvá) átalakulni képes cyborgok száguldoznak körbe a pályákon. Ezzel az egy mondattal gyakorlatilag el is mondtunk mindent róla, a többit már mindenki hozzáképzelheti maga (a trükk az egészben az lesz, hogy a megfelelő pályaszakaszon a megfelelő járművé alakuljunk át, továbbá ebben megakadályozzuk a többieket). A kiállított verzióban még komoly problémák voltak az irányítással, és egyébként sem ez volt az a játék, ami a Sony-stand legmélyebb benyomását tette ránk.





Syphon Filter 3 (PSX)

Nyilván mindenkinek megdobban a szíve annak hallatán, hogy a remek Syphon Filter trilógiává bővül még PSX-en. A miénk viszont majdnem meg is állt, amikor megláttuk a kiállított verziót, és sajnos nem a váratlan örömtől. Egyetlen pálya volt játszható belőle (nem az, ami a mellékelt képen), de még az is olyan kezdetleges stádiumban volt (textúra nélküli falak, rettentő pixeles főhősnő, szögletes mozgás, gagyi robbanások), hogy inkább jobb, ha nem is mondunk semmit róla. Az előd példájából kiindulva nyilván nem így akarják megjelentetni, de az év végéig esedékes megjelenésig még nagyon sokat kell dolgozniuk rajta a fejlesztőknek.



Twisted Metal: Black



A két Twisted Metal szerzőinek legújabb agyszüleménye nyilván nem fog senkinek váratlan meglepetéseket okozni, hiszen a TM Blackben sem tértek el kedvenc témájuktól, a jó öreg ámokfutó roncsderbiből. A szürrealista jövőképet idéző "csatatereken" játszódó küldetésekben több, különböző tulajdonságokkal rendelkező karakter közül választva pattanhatunk be a legelképesztőbb járgányokba, hogy szokás szerint tönkrezúzzuk/szétlőjük/feltrancsírozzuk azokat, akik valami hasonló terveket dédelgetnek csekélységünk irányában. A legnagyobb szórakozást ez nyilván 2-4 fős multiplayerben fogja jelenteni, legalábbis mi három remek (csak enyhe anyázással tarkított) partit nyomtunk vele. A játék júniusban már megjelenik, tehát a végleges verzióhoz volt szerencsénk. Megint csak azt kell jeleznünk, hogy a képek csalnak egy kicsit, de a szokástól eltérően most negatív irányba: "élőben" például ennél lényegesen jobban néznek ki a konkurencia elmúltát jelző robbanások, és a játék is kellemesen gyors volt. Jó kis zúzós játék lesz belőle.



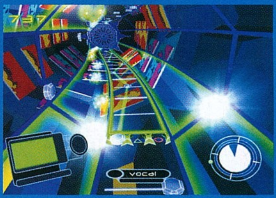


SOCOM: U.S. Navy Seals



Mivel a shown minden tele volt katonazubbonyos-forrónadrágos lánykával, a SOCOM-bébiket rendszeresen összekevertük valamelyik másik brigáddal, és mivel eléggé eldugva volt kiállítva, majdnem kihagytuk a játékot. Ami óriási bűn lett volna, mert a SOCOM remek lesz: ilyen mélységű kommandós játékot, ilyen színvonalú kivitelezést még PC-n se nagyon láttunk idáig. A játékban az USA haditengerészetének elit kommandósait, a SEAL-t fogjuk harcba vezetni a terroristák ellen. Négy különféle terepen (ezekből a képeken is látható erdős volt játszható) összesen 17 küldetésben kell leszámolnunk a rossz bácsikkal, amihez 30 különböző fegyver és jártasság áll a rendelkezésünkre. A játékban egy négyfős szakaszt fogunk irányítani, amelynek a többi tagját egyaránt irányíthatja a szöveges parancsainkat végrehajtó mesterséges intelligencia, és persze további játékosok is. Aki hozzánk hasonlóan jobb szeret a rossz fiúkkal lenni, az természetesen lehet a terrorristák vezére is, sőt egymás elleni multiplayer lehetőség is lesz. Amellett, hogy a játék nagyon jól néz ki, igencsak összetett játékmenetet is rejt magában, így minden esélye megvan rá, hogy a karácsony előtti játékpiac egyik nagy sikere legyen.





Frequency

Na igen. Ez volt az a "játék", amit jónéhány PS2-vel foglalkozó online kiadvány a show egyik legnagyobb ászaként aposztrofált. Szívük joga, de nekünk abszolút nem tetszett. A játékot logikai játékként kategorizálták, de ezzel az erővel akár idesorolhatták volna a Fantavisiont is. Talán nem sikerült igazán meglátnunk a mélységeit: a képernyőn ugye annyit látunk, mint most te a képen, és ahogy száguldottunk előre a szürrealisztikus színekben pompázó csatornában és nyomkodtuk a középen megjelenő ábráknak megfelelő gombokat, különféle techno-remixeket kellett volna gyártanunk. Rendszeresen szörnyű ricsaj lett az eredmény, bár az sem kizárt, hogy pont ez volt a cél, és sikerült kitalálnunk valami roppant menő stílust. Öööö, talán inkább mégis a Gran Turismo 3...



Dropship

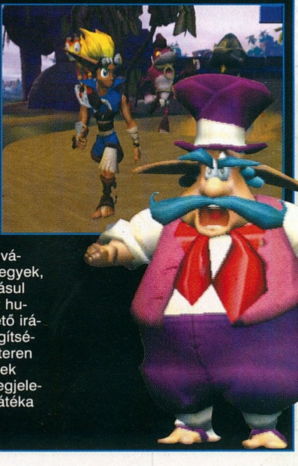
Az egyik legjobb Sony-standon kiállított akciójáték a Dropship volt. A játékban egy szállítóhajót kell irányítanunk számtalan küldetésen – és egy háborún – keresztül. A legjobb az egészben, hogy hajónk mozgása igen jól van szimulálva – nem mintha létezne ilyen járgány a valóságban, de ha lenne, akkor az valószínűleg így mozogna. A táj ugyan nem túl változatos, cserébe szinte a végtelenségig ellátni, és különösen szép a felkelő nap az óceán felett... Ha a küldetéseket jól kitalálják (csak a gyakorlás volt elvégezhető a kiállított verzióban), akkor még hatalmas siker is lehet belőle.



Jak and Daxter: The Precursor Legacy



A Jak and Daxternek a Sony egy külön kis pavilont szentelt a standján, amit az teljes mértékben meg is érdemelt, mert a Crash Bandicootok révén méltán elhíresült Naughy Dog fejlesztői csapat tagjai ugyanis remek kis akció/kalandjátékon mesterkednek. A játékban Jak szerepét alakítjuk (ő ez a szőke csóka itt jobbra), akinek legjobb barátját, Daxtert elvarázsolja a világhódító terveket dédelgető Dark Eco, és nekik útra kell kelniük, hogy egyrész Dax visszanyerje eredeti csomagolását, másrészt meg persze azért, hogy megmentsék a világot (ennél kisebb célokat manapság már nem nagyon tűznek ki az egyszeri játékosok elé.) A kiállításon a kezdő pálya, a főhős szülőfaluja volt játszható, és ami azonnal megfogott minket benne, az a sajátos grafikai világ volt: a karakterek stílusukban feltűnően hasonlítanak Crashre, és egy megvalósításában hozzájuk teljesen passzoló 3D környezetben barangolnak. Szintén remek, hogy a játékmenet egy csomó stílus sajátosságait ötvözi: lesz benne természetesen akciórész, de ugyanúgy megtalálhatóak logikai feladványok és platformjátékokat idéző stílusjegyek, mint például verseny. Az egészet ráadásul nyakonöntötték egy jó adag agyament humorral, és egy tök egyszerűen kezelhető irányítási és kommunikációs rendszer segítségével tálalták. Így tehát a Jak and Daxteren már most látszik, hogy egyszerűen vétek lenne kihagyni, amikor az év végén megjelenik. Az E3-on a Sony stand rengeteg játéka között is a legjobbak egyike volt.

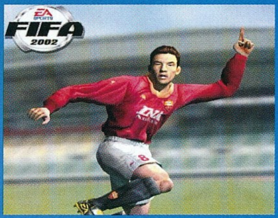


ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts a legnagyobb amerikai független kiadóhoz méltó helyen vetett horgonyt: pontosan a “nagyok” halljának főbejáratával szemben. Túl nagy fesztivált soha nem csináltak, de a díszlet idén is impozáns volt. A stand egyik felét egy vár foglalta el, ahonnan a világot fénysebességgel meghódító ifjú varázsló, Harry Potter tekintett le hódolóira, míg a központban egy óriási kivetítő tornyosult, amelyen az EA, illetve túlnyomórészt az EA Sports új játékaiból összevágott trailer ment. Volt vagy fél óra hosszú, pedig egy játékból sem volt több egy percnél. Az EA Sports ugyanis természetesen minden egyes sportlicencének hozta soron következő, 2002 sorszámú darabját, bár gondolom ez a kijelentés senkit nem döbbentett le különösebben. Ha új év, akkor eggyel ugrik az NBA-, NHL-, FIFA-, NASCAR-, FORMA 1- és még a jóég tudja, hogy milyen licencek sora, hogy új etalonként szolgáljon egy adott sportágot feldolgozni kívánó játékfejlesztőknek – amit aztán csak egyetlen játék szárnyalhat túl: a következő évi feldolgozás... Úgy látszik, ez a siker titka: meg kell vásárolni minden népszerűbb sportág licencét, és megfizetni a játékipar legjobb szakmunkásait, hogy hozzanak ki belőle valamit. (Annyit, amenynyi több, mint a tavalyi, de jövőre azért még túl lehet szárnyalni...) A siker másik titka pedig az a jó öreg konzervatív üzletpolitika, amit már hosszú évek óta folytatnak: soha nem kötelezik el magukat egyetlen platform mellett sem, és mindenre egyformán fejlesztenek, ami csak a piacon kapható. Így tehát abszolút nem volt meglepő, hogy idén a várható PS2- és PC-megjelenések mellé felsorakozott az Xbox-csomag is – ha valaki öt év múlva elhiteti a világgal, hogy a villanytűzhely egy játéktűzhely, akkor az NHL 2007 hokisai nyilván a sparherden is fogják kergetni a korongot. Az egyetlen meglepetést az okozta, hogy a Microsoft saját baseball és amerikai foci-feldolgozásait jobbnak tartotta a látogatók legnagyobb része, meg esetleg az, hogy méregdrága Harry Potter-licencüket először a kis PSX-en álmodták játékká, és az – szemben a kiállításon látott tengernyi licenc legtöbbjével, de különösen a filmekkel – milyen magas színvonalat képviselt! Csak így tovább! – veregethetnénk meg a vállukat, ha egyáltalán szükségük lenne ilyesmire. De enélkül is szinte biztos, hogy ugyanígy lesz jövőre is...



▲ Az Electronic Artsnál minden szinten szinte minden EA Sports



FIFA 2002: Road to the World Cup

Az Electronic Arts nem hagyja cserben az “igazi” futball rajongóit, idén is megkapjuk a nekünk valót (a játék még PSX-re is megjelenik). Radikális változások nincsenek (elvégre idén is úgy játsszák a focit, mint tavaly), de rengeteg új dologgal és javítással díszítgették fel az új epizódot. Az általunk legvidámabban fogadott változtatás a passzolások rendszerét érintette – ezzel ugyanis lehetővé vált az, hogy annak passzoljunk (legalábbis legtöbbször), akinek akarunk, akár a kapunk elől akarunk indítani, akár egy pár méterrel arrébb járó játékossal akarunk kényszerítőzni. Ahogy az alcímből is látszik, megkezdhetjük utunkat a világbajnoki cím felé; ám, ahogy az négy éve is történt, a serleget nem hódíthatjuk el – viszont már most kötnénk bárkivel nagyösszegű fogadásokat arra nézve, hogy jövő nyáron megérkezik a World Cup 2002 című program. A válogatottak mellett 16 bajnokság is vár ránk (többek között az angol, a spanyol, az olasz és új piacok keresésének szellemében a világhírű amerikai). Sajnos a játékból egyelőre nem sikerült képet szerezni, be kellett érnünk ezzel a renderelt alakkal.





F1 2001

Az EA Sports által készített programok egyik – főként Európában – legnépszerűbb tagja természetesen megjelenik idén is, felújítva, extrákkal ellátva, de minden komoly változás nélkül. Ahogy azt megszokhattuk a legújabb csapatösszeállítások fognak benne szerepelni, az autókon az aktuális reklámok fognak szerepelni, és a pályákat is átrajzolják kicsit, hogy még jobban hasonlítsanak az igaziakra. A leginkább hangsúlyozott újdonság (legalábbis a fejlesztők ezzel támadtak le mindenkit) az a boxutca megnövekedett hangsúlya: nekünk kell kidolgozni a taktikánkat, ha rossz körben megyünk ki kereket cserélni, akkor nem vár minket senki, extrém esetben a szerelők el is baltázhatnak valamit kiállás közben, és mi megismételhetjük Hakkinen tavalyi kerékkilövős akcióját. A játék kifinomultabb és gyorsabb lett (valószínűleg belejöttek a fiúk a programozásba), és az összetettebb játékmenetnek köszönhetően hosszabb ideig el lehet vele szórakozni.



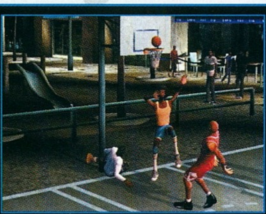


SSX Tricky




A PS2 megjelenésekor az egyik legnépszerűbb játék az SSX volt. A nagy siker miatt majdhogynem természetes a folytatás megjelenése, ám az EA-tól meglepő módon nem évszámot kapott a játék, hanem alcímet. A kibővített változat (második résznek még a karvalylelkű és gátlástalan managerek sem merték elnevezni) három új karaktert fog tartalmazni, némileg átalakított pályákat – teljesen új helyszín nem lesz – és rengeteg új trükköt. A sima SSX-től eltérően, ahol a trükkök még a realitás talaján mozogtak, immár bohózatba illő jeleneteket adhattunk elő: repülés közben a karakter bukfenceket vet deszkáján, vagy éppen ugrál azon – szépnek szép, de a realitásokhoz nincs sok köze. Mindenesetre jellemző, hogy annyi animációt pakoltak a játékba, hogy a Tricky DVD-n jön ki, és PS2 mellett Xboxon és Gamecube-on is megjelenik.

NBA Street



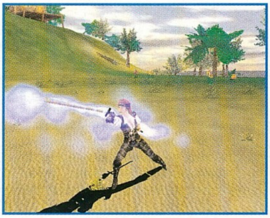
A sima kosárlabda már unalmas, valami új, vadabb dolog kell a népnek – ez lehetett az NBA Street alapötlete. Ez – bár először nem gondoltuk volna – nagyon jól sült el, a játék teljesen elüt az NBA 2001-től; nemcsak abban, hogy az utcán/strandon/havas sikátorban játszódik a fényesre polírozott stadionok helyett, hanem a játék menetében is. Az egész ott kezdődik, hogy csak három játékosunk van, ők viszont sokkal vadabbak, mint szelíd társaik (egy normál meccs szabályai szerint körülbelül 5 másodperc alatt pontozódnának ki), ráadásul kinézetük is elüt az ortodoxtól. Ha valakinek nyitott ingben vagy hatalmas afrofrizurával támadt kedve játszani, akkor bizony ő úgy is jött el, nem cicózott sokat. Ha megverünk egy csapatot, akkor annak tagjait bevehetjük a csapatunkba, így a játék végére többször teljesen lecserélhetjük az egész bandát. Ha készen van a bagázs, akkor kihívhatjuk a program főellenfeleit is – ők általában a kosárlabda legendái (Magic Johnson, Air Jordan). Őket legyőzve jutalmul újabb pályákat kapunk. Mivel a játék az E3 után nem sokkal megjelenik, a végleges verziót láttuk, amit hamarosan tesztelünk is.



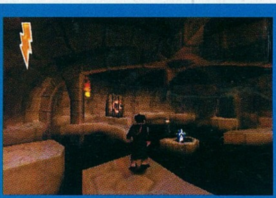
James Bond 007 in... Agent Under Fire

A kitűnő N64-es World is not Enough és a (nem-annyira-kitűnő) PSX-es 007 Racing utánaz Electronic Arts újra akcióba hozza a jó öreg világmegmentőt, James Bondot. A játék a két említett elõd tulajdonságait keveri, a legtöbb pályán FPS-szemszögből küzdhetünk az igazságért, de néha bizony autóba kell ülnünk, és négy keréken helyretennünk a gonoszokat. A játék, dacára a sokkal erősebb hardvernek, nem volt sokkal szebb, mint az N64-es TWINE, ami, valljuk meg, igen nagy szégyen. Hiába a rengeteg fegyver, hiába a sokféle használható cucc, a hangulat mégsincs meg, köszönhetően a nem egészen 2001-hez illő látványnak. A sztoriról még nem sokat árultak el, mindössze annyit tudunk, hogy NEM valamelyik film az alapja, és egy bizonyos Malprave nevű terrorista-vezér lesz az áldozatunk. Az egyjátékos mód mellett lehetőségük volt kipróbálni a négyes osztott képernyőt – de ez sem volt valami nagy élmény...

Pirates of Skull Cove

Az EA talán megpróbálja feléleszteni a régi C64-es Pirates! hangulatát, mert kiadnak egy hasonló programot! Az új Piratesben (semmi köze sincs a régihez) egy Katarina nevű leányzó szerepét vehetjük át, aki vadul küzd Hawke kapitány ellen – a gonosz féreg megölte apját, ezért hát a vérszomj. A játékban körülbelül fele-fele arányban fogunk mászkálni/kardunkkal küzdeni, valamint hajónkkal harcolni. Az E3-on csak az utóbbiba próbálhattuk ki: a hajók igen jól festettek, a víz pedig egyenesen gyönyörű! Csatában a gályánkkal pont úgy kell manőverezni, ahogy a nagy elődben, váltogathatunk az ágyúk különböző töltetei között, az elvétett sorozatok nyomán remekül festő vízoszlopok szökellték a magasba, és csak arra kellett vigyázni, hogy újratöltés közben ne mutassuk oldalunkat a gonoszok felé – amikor két-három ellenféllel kellett küzdeni, akkor ez meglehetősen nehézkes volt. Ha az akciórészt is így készítik el, igen kellemes dolog fog kisülni belőle.



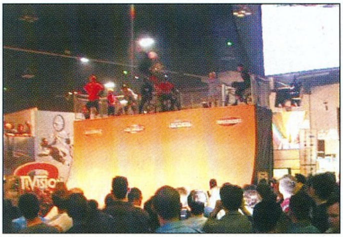
Harry Potter and the Sorcerer's Stone (PSX)

A mindenki által jól ismert Harry Potter a meghódított gyermekek és felnőttek milliói után megszállja a konzolokat is, bár egyelőre még csak a PSX-et (és Gameboyt), de később valószínűleg az újabb generációs gépeket is. A szemüveges varázslótanonc egy platformjáték keretein belül jelenik meg otthonunkban, a könyvekből ismert helyszíneken vándorolhatunk, és egyre erősödő mágikus képességeinkkel pusztíthatjuk halomra a gonoszokat. Az EA tízmillió dollárja, amit a kizárólagos jogokra költöttek majdnem biztos, hogy meg fog térülni, egyrészt, mert a könyvek iszonyatos mértékben népszerűek az egész világon, másrészt mert meglepően jól sikerült. A játékot az Argonaut készíti és a Croc 2 továbbfejlesztett motorját használják – a végeredmény pedig legalább ugyanolyan színvonalú lesz! Először nem akartuk elhinni, hogy ez nem PS2-játék, látványban és sebességben ugyanis bőven felülmúlt néhány PS2-re bemutatott "alkotást".



ACTIVISION

Az Activision szintén igen méretes standdal várta a t. látogatókat, és míg a többi cég marketingeseinek igen kemény főfájást okozhatott, hogy milyen stílusos díszlettel próbáljanak kitűnni a többiek közül, náluk eleve adott volt a dolog: minden extrém sportjátékok atyjának a felét természetesen egy hat méter magas félcső foglalta el. (Tudjátok az az izé, amiben a deszkások meg a bringások gurulnak meg ugrálnak ide-oda. Angolul half-pipe a neve – azt sajnos nem tudom, hogy magyarul hogy hívják, LaWMaN meg éppen nincs kéznél, mert épp egy ilyenben ugrál otthon a PSX-én.) Márpedig ha cső van, akkor természetesen ugrálni is kell benne, és az Activisionnél bizony nem akárkik ugráltak: elhozták ugyanis minden sztárjukat, akikkel programjaikat reklámozzák. Itt volt Tony Hawk, Mat Hoffman és Shaun Palmer – igaz ugyan az utóbbi kicsit idegenül érezhette magát, mert az ő kedvéért csak nem havazták be a pályát, de fogalmazzunk úgy, hogy snowboardja helyett "elég" otthonosan mozgott a gördeszkán is. A sztárok minden nap kétszer másfél órán keresztül ugráltak ide-oda, a hatalmas tömeg osztatlan ovációja közepette. A legnagyobb ordítás természetesen akkor tört ki, amikor annak rendje-módja szerint elzakóztak, és ez bizony sokkal gyakoribb eset volt, mint a róluk elnevezett játékprogramokban: még Tony Hawk sem ment többet egyfolytában 4-5 kanyarnál, Mat Hoffmanra pedig fogadásokat kötöttünk, hogy legközelebb ő esik alulra vagy a biciklije. Nyilván a gravitációhoz lehet köze ennek a dolognak, bár szerintem egy ilyen kis hatméteres (fél)csőben ugrálni nyilván olyan egyszerű, hogy egy hatéves gyerek is meg tudná csinálni... (Utóbbi megjegyzésem kapcsán talán felmerülhet némi kétkedés elmeállapotom tekintetében, viszont kétségkívül engem igazol a tény, hogy a sztárok kompániájával nem egy, hanem KÉT hatéves gyerek ugrált együtt abban a csőben – kegyetlenek voltak!) Activision-reklámba egyébként már rögtön az előcsarnokban belefuthatott a látogató: itt parkolt ugyanis egy egészen szerény, a Supercar Street Challenge promójához tartozó gépjármű. A hangzatos S7 névre keresztelt masina tervezőjével, Steve Saleennel minden nap egy órát lehetett fényképez-kedni, sőt, akár bele is lehetett ülni (mármint a masinába). Steve tök rendes volt, mert amikor látta, hogy viszonylag elégedettek vagyunk a művével, nekünk adta. Csak azért nem hoztuk haza, mert jelenleg nem áll szándékunkban kifizetni a magyar államadósságot vám és ÁFA formájában... (Hm. Asszem hazudtam. Elnézést.) Akinek ennyi nem lett volna elég a felhajtásból, az elvonulhatott egy fertályórára az Activision-stand hátsó fertályába, ahol négy remek hátsó fertály (valamint egy M7-es tank alváza) próbálta meggyőzni, hogy érdemes lesz visszatérni Wolfenstein kastélyába a PC-s FPS-ek új királyában. Konzolos verzióról ugyan nem volt szó, de minket maradéktalanul meggyőztek.



▲ Sólyom Tóni és barátai akcióban



▲ Idén minden Trabanttal rendelkező látogató kocsiját ilyenre cserélték



▲ Négy nyomós ok, hogy miért a Return to Castle of Wolfenstein volt az E3 legjobb PC-s játéka



X-Men: Mutant Academy 2 (PSX)

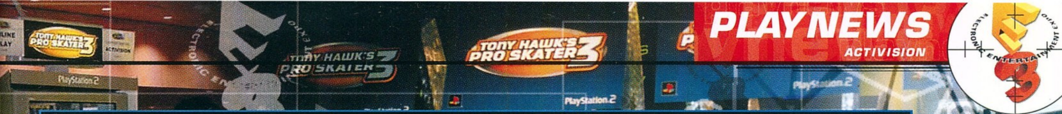
A tavalyi év legjobb verekedős játékát – ami a cím elnyerése ellenére sem volt jobb a Tekken 3-nál – nem hagyja folytatás nélkül az Activision. A választható harcosok száma hattal nőtt (velük hat új arénát is kapunk), azaz már 16 szuperfiú és -lány közül mazsolázhatunk. Természetesen a régi karakterek is megújulnak: mindenki új kombókat és fellépő-ruhákat kapott. A legmegdöbbentőbb a játékkal kapcsolatban az, hogy PS1-en is SOKKAL jobban nézett ki, mint a PS2-es Bloody Roar 3 (egymástól két méterre voltak kiállítva), és sebességben is ugyanazt hozta – ami azért mind a két felet minősíti!



Spider Man 2 Enter: Electro (PSX)

Spiderman ismét megmenti a világot! A tavalyi világsiker után az Activision úgy döntött, hogy megpróbálkoznak egy folytatással – de nem PS2-re, hanem PSX-re. Emögött valószínűleg olyan kicsinyes spekulációk húzódnak meg, mint például annak ténye, hogy így nem kell újraírni az egész programot, hanem csak a sztorit és a pályákat – az engine-en ugyanis nem sokat változtattak. Éppen csak annyit, hogy az az egyik legszebb PSX-es játékká avatta az E3-on. Gyors akció, hatalmas színtek, behálózható ellenfelek; ha tetszett az előző rész, ezt is imádni fogod!





Supercar Street Challenge



A Supercar felemás érzéseket keltett bennünk, és ennek csak egy oka volt: a Gran Turismo 3 (jó, akkor A-Spec). Bár az Activision bajnokaspiránsa tényleg szebben néz ki minden eddigi PS2-es versenyprogramnál, ezek közé nem számították bele a GT3-at. A programban 11 szuperjárgány (legtöbbjüknek még csak a prototípusa létezik, egyik sem „tömegcikk") ülésébe telepedhetünk bele, de sem a pályákban, sem a látványban nem versenyezhet a Sony üdvöskéjével . Az egyetlen eredeti vonás a játékban a Styling Studio, amivel kedvünkre pingálhatjuk kocsinkat, és akár lila alapon zöld pettyekkel is díszíthetjük százmilliós verdánkat.



Shaun Palmer's Pro Snowboarder





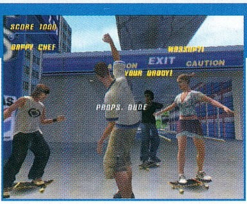
Shaun Palmer ugyanaz a snowboard-rajongóknak, mint Tony Hawk a gördeszkásoknak (hatszoros X-Games aranyérmes, és a Snowboarder-X versenyt is háromszor nyerte meg – három próbálkozásból), ezért nem meglepő, hogy őt is játékba hozta az Activison legújabb – és legnyereségesebb – részlege, az extrém-sportokra szakosodott O2. A játékot a Cool Boarders 2001 eredeti japán fejlesztői készítik, meglepő módon nem a TH3, hanem saját játékuk motorjával, ami sajnos meg is látszik rajta. A program ugyanarra az alapra épül, mint gördeszkás társa – a lesiklás alatt kell trükközéssel minél több pontot összeszedni –, ám ahhoz nem tudott felnőni, sem grafikájában, sem irányíthatóságban. Leginkább a két pálya lohasztotta le előzetes lelkesedésünket, ugyanis azok teljesen élettelenek, és jobbára kopárak voltak. Ha mindenképpen snowboardozni szeretnénk PS2-n, akkor sokkal célszerűbb megvárni az SSX Tricky-t.



Bloody Roar 3

Az Activision ezzel a játékkal bizony rossz lóra tett! A Hudsonnak – a játék japán forgalmazójának – minden bizonnyal súlyos összegeket fizettek az amerikai és európai kiadási jogokért, de valószínűleg ebből nem sokat fognak viszontlátni. Ez csak egy dolognak köszönhető, mégpedig annak, hogy a játék borzalmasan néz ki – de annyira, hogy a PSX-re készülő X-Menes verekedős játék is szebb nála. Hiába a tucatnyi karakter, hiába tud mindegyikük átváltozni valamilyen állattá, nem sok ennél rondább játék volt kiállítva PS2-re. El kell felejteni, és inkább folytatni a Tekkenezést…

Tony Hawk's Pro Skater 3

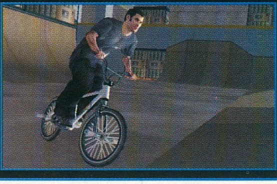




Az Activision standnál a legnagyobb tömeget vonzó játék mindenképpen a Tony Hawk 3 volt. A készítők nem akartak változtatni azon, ami egyszer (ill. kétszer) már elvarázsolta az egész világot, tehát mindent megtalálunk a harmadik részben, ami az elődöket naggyá tette. Ezen felül azonban rengeteg új dologgal találkozhatunk. A legfontosabb dolog, hogy a TH3 lesz az egyik legelső játék, ami támogatja majd a PS2 kábelmodemjét, s így négyen lehet egymással versengeni, hogy ki tud több pontot öszehozni egy menet alatt. (Ugyancsak multiplayer opció lesz a – még meglehetősen homályos – Graffiti Attack mód is, bár a fejlesztők erről még nem voltak hajlandóak bővebben nyilatkozni.) Továbbfejlesztették az egyjátékos módot is, legalábbis annyiban, hogy a választott karaktertől függően kapjuk a feladatokat az egyes pályákon, ezért megéri minden sztárral végigjátszani a játékot. Ha valakinek senki nem lenne szimpatikus, akkor nyitva áll előtte a Create-a-Skater opció, amivel személyre szabott figurákat készíthetünk. A végleges verzióban levő kilenc pályából kettő volt játszható (Kanada és Tokió), s mindkettő hatalmas volt, jóval méretesebbek, mint az előd-ben levők. A játék kijön PSX-re és Xboxra is, bár ezekből még egy képet sem mutattak Arra igen kíváncsiak vagyunk, hogy mit hagynak ki a PSX-verzióból, ugyanis a TH3 PS2-re DVD-n jön ki a kissé túl sok adat miatt).

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Mat Hoffman is visszatér. Az Activison marketingpolitikájának megfelelően az első rész éppen befejezi hódítóútját (már minden lehetséges platformra megjelent N64 kivételével), ezért éppen itt van az ideje a másodiknak. A grafikája fantasztikus lett, sokak szerint jobban néz ki, mint a szintén az Activision által pátyolgatott Tony Hawk 3 (szerintünk nem), ami nem kis dolog! A játék egyik legegyedibb vonása a BMX Course Editor, ami nem más, mint egy pályakészítő; ennek segítségével olyan pályákat alakíthatunk ki, ami szeszélyeinknek megfelel, majd ezekkel betámadhatjuk pajtásainkat is. A játékban többszáz trükköt adhatunk elő a tíz előre elkészített helyszínen.

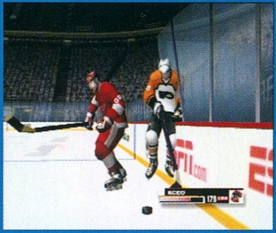


KONAMI

A Konami roppant sikeres üzleti évet zárt márciusban, és büszkén jelezték a világnak, hogy eladásaik alapján a japán piac harmadik legbefolyásosabb tényezőjévé váltak, míg a független kiadók közül pedig messze az elsők. (Lehet találgatni, kik vannak az első két helyen – annyit esetleg segítünk, hogy a Sega nincs köztük.) Ennek megfelelően szintén elég méretes standdal képviseltették magukat, amelyről a cég neve mellett messzire kiáltott a cég jövendő dicsősége: Metal Gear Solid 2. Solid Snake kalandjainak folytatása (és az abból készült trailer) a tavalyi E3 talán legnagyobb szenzációja volt, de idén – mindamellett, hogy minden tiszteletünk Kojima mesteré és csapatáé – nekünk némileg csalódást okozott. A játékból ugyanis túl sok olyat nem mutattak, amit eddig ne láttunk volna. Mindössze a trailert vágták újra, ami pár perccel hosszabb volt, és néhány új helyszínt, ellenfelet, illetve akciójelenetet tartalmazott. Ettől függetlenül minden egyes vetítésnél többszáz (80-90%-ban japán) néző szorongott, a kivetítő eletti szabad térségben – ennek végeztével pedig viszszamentek a gépekhez, hogy kipróbálják az első pályát tartalmazó demót, amit valószínűleg már mindegyikük csukott szemmel is végig tudott vinni. Az egyébként jellegzetes volt, hogy az MGS2-demót vagy tíz, óriási plazmaképernyős tévén lehetett nyomni – ezzel szemben az iszonyú jó Silent Hill 2-t egyetlen eldugott kis 51 centis szutyokra száműzték. Persze ez abszolút nem volt baj: mivel senki se hitte volna, hogy ilyen kicsi tévén akar valamit "bemutatni" egy ekkora cég, minden nap játszhattam vele legalább fél órát, ráadásul a videóiból összevágott remek trailer alatt is kényelmesen elfértem a "nézőtéren" – alkalmasint egyedül. (Amikor negyedszer néztem végig, akkor már ismertek, és a végén az egyik Konami-lány meg is kérdezte tőlem, hogy nem akarok-e kicsit játszani vele, mert éppen megint szabad...) A Konami új játékai között volt még egy helyre kis csokor az ESPN-sportjátékok-ból, de a legkellemesebb meglepetés az volt, hogy nem a Final Fantasy X lesz az egyetlen Square-stílusú RPG PS2-re: ha az ő "fantáziájuk" az FFX után, khm, hát nem is tűnt olyan átütőnek, de azért lényeg, hogy lesz – mi ugyanis nagyon komáljuk ám errefelé az ilyen stílusú dolgokat!



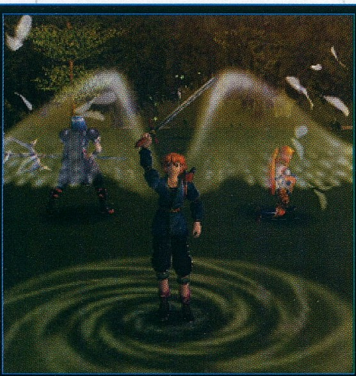
▲ A Konaminál minden a Metal Gear 2-ről szól. Kivéve a kivetítőt, mert azon éppen a remek Silent Hill 2 megy



ESPN National Hockey Night 2002

A sportjátékok óriási piacát vitathatatlanul az Electronic Arts uralja. A Sega "multiplatformosodásával" a helyzet valószínűleg megváltozik, és idén a Konami is mindent bevet, hogy minél nagyobb szeletet hasítson ki a tortából. Hokijátékuk az ESPN-programok legjobbja volt, minden dicséretet megérdemel. A grafikával kapcsolatban annyi megjegyzésünk azért lenne – amellett, hogy a játékosok animációját nagyon megcsinálták – hogy igazán tükröződhetnének embereink a jégen; ejnye, ez azért manapság már alapkövetelmény! A játékmenet pergő, akciódús, a kommentár nagyon profi (az ESPN tévécsatorna két bemondója közvetít), de néha bizony még nagyon szaggatott a dolog. Meglátjuk, hogy mi sül ki belőle, nagyon jó és nagyon rossz is lehet a végleges verzió.





Ephemeral Fantasia

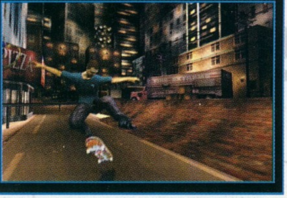
A Konami talán nem fogja letaszítani az FFX-et és a Square-t az RPG-k trónjáról – de már az is valami, hogy megpróbálják! Az Ephemeral Fantasia harcrendszere meglehetősen egyedi lett: a Final Fantasy-k ATB-rendszerének, és a Grandia 2 "mászkálós" rendszerének a keverékeként írható le, ahol nagy jelentősége van annak, hogy hol helyezkedik a karakter, ugyanis az ellenfelek (ezekből 160-félét készítenek) több oldalról is támadhatnak. Ez még jónak is tűnt – bár szó se róla, első blikkre kicsit bonyolult volt –, de a látvánnyal szemben azért némi fenntartásaink támadtak: a játék ugyanis nem volt szebb, mint a Final Fantasy IX PSX-en (ebben a kivételt a textúrák pixeltelensége jelenti – de ez is a hardvernek köszönhető), még a főhős (egy bárd, akinek meg kell mentenie a világot) kidolgozása is elég kezdetleges volt. Mi azért nagyon drukkolunk a végleges verzióhoz!





ESPN X Game Skateboarding

Ahogy azt előző számunk híreiben is olvashattáto, a Konami megpróbálja saját pályáján letámadni az Activisiont, "aki" jelenleg uralja az extrém sportok piacát. Gördeszkás programjuk mindenben megfelel a mai kor követelményeinek – híres deszkások (Burnquist volt az, akinek a segítségével a motion-capture készült), kemény zenék (főszerepben a fantasztikus Linkin Park!), és hatalmas pályák (köztük ősi romok és egy óceán alatti kutatóbázis) szerepelnek benne – mégsem valószínű, hogy nagyobb sikert arat, mint a Tony Hawk 3. Ennek olyan okai vannak, mint az Activision reklámkampánya, a netes játék lehetősége, a bejáratott név, és – hogy őszinték legyünk – a TH3 sokkal kidolgozottabb grafikája. Sebaj: virágozzék minden virág, legalább lesz egy kis verseny itt is. A játék egyébként még el sem készült, de a Konaminál már fontolgatják a folytatást.







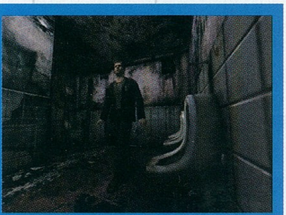
ESPN International Winter Games

2002-ben téli olimpia lesz, ami manapság azt is magával hozza, hogy jópár videójáték is megjelenik, ami ezt dolgozza fel. A hivatalos jogok az Eidosnál vannak (Salt Lake City 2002 című játékuk ki is jön PS2-re, de még semmit nem lehet róla tudni), ezért a Konami verziójában nem találkozunk igazi nevekkel és helyszínekkel – de legalább a sportágak jelen vannak. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: óriás műlesiklás, sífutás, gyorskorcsolya, bob – minket azonban leginkább a műkorcsolya és a curling (utóbbi az a sport, amikor a koncentráló fickó elhajítja a teáskannát, két marha meg sepri előtte a jeget) érdekel – hogy utóbbi kettőt miként fogják megvalósítani, az számunkra rejtély; a show divatja szerint csak a snowboardos rész volt játszható. Ez alapján a program sehol sincs, de lehet, hogy már csak a curlingezési lehetőség miatt is érdemes lesz kipróbálni.

Silent Scope 2: Dark Silhouette



A Silent Scope első része hatalmas siker lett a játéktermekben, ám csúfosan megbukott DC-n és PS2-n. Ilyen baljós előzmények után jelentette be a Konami, hogy a japán játéktermekben még tavaly megjelent második részt ősszel kihozzák PS2-re is. Az első rész konzolos bukásának egyik legfőbb oka a rövidség volt – erre nem lehet panasz a folytatásban, ugyanis tucatnyi pálya vár ránk, egész Európát bebarangolhatjuk, hogy azzal a bizonyos szkóppal csendben rákozelítsünk a gonosz bácsik fejére. Az ilyen játékoknál életfontosságú a jól eltalált kezelés: a Silent Scope-hoz leginkább egy egér illenék, ám az alkotók – teljesen érthetetlenül – elzárkóztak ez elől, és fénypisztolyt sem akarnak támogatni. E fura koncepció miatt nagyon nehéz volt a játék – vagy esetleg mi vagyunk tök bénák, de tény, hogy az első pályán sem tudtunk átvergődni…



Silent Hill 2

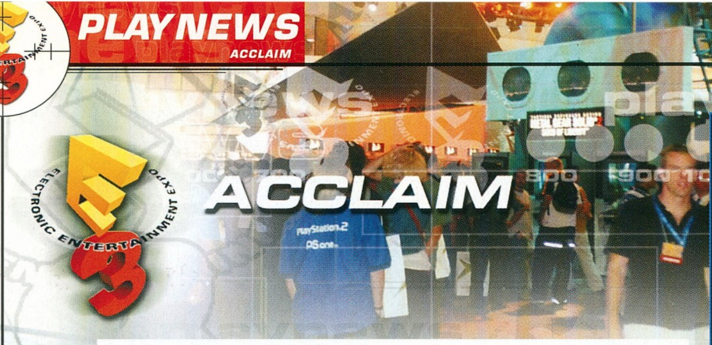
A Silent Hill második része talán a legkellemesebb csalódásunk volt az E3-on – valami elképesztő, hogy milyen jó lesz! Alaptémájában ugyan nincs semmi új (az előző részből ismerős túlélő horror sémát viszi tovább), de az egyszerűen fantasztikus, hogy mit hoztak ki belőle a szerzők: a gomolygó köd, a sajátos színvilág és a remek megvilágítások hihetetlen jól adják át a nyomasztó hangulatot, a grafikáról szintén csak szuperlatívuszokat zenghetünk, és maradjunk annyiban, hogy a hatalmas mennyiségű renderelt átkötő videó készítői is nyugodtan helyet kaphatnának a Squaresoft bármelyik megmozdulásában. Bár ez is még csak 70%-os készültségi állapotban volt, már most látszott rajta, hogy eszméletlenül jó lesz. Hogy mennyire, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a kutya nem játszott vele, és a kiállítás utáni online beszámolók is egymással versengve hallgatták agyon…

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Az egyik legjobban várt PS2-játék meglehetősen kiábrándítóan szerepelt a kiállításon – továbbra sincs semmi gond vele, csak nem sok újat nyújtottak a Hideo Kojima által vezetett fiúk. Természetesen volt játszható MGS2 az E3-on, ám mindenki várakozását messze alulmúlva csak a ZOE dobozában levő (illetve minden PS2 magazin coverdiskjeként megjelent, és a legtöbbek által már régen végigjátszott) demóval lehetett próbálkozni. Ezen felül félóránként egy kivetítőn új, 80%-ban a demón alapuló trailert vetítettek a játékból, gondosan vigyázva arra, hogy a sztoriból semmi se derüljön ki. Láttuk a Metal Gear Ray-t, láttunk egy vörös hölgyeményt hatalmas fegyverrel, láttunk rengeteg akciót… Ahhoz képest, hogy vészesen közeledik a megjelenés ideje, ennél talán egy kicsivel többet is megmutathattak volna a játékból.





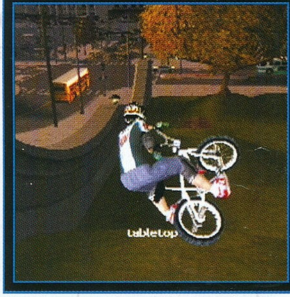


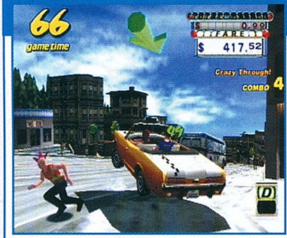
ACCLAIM

Acclaimék vagy az elszigetelődés politikájának hívei, vagy pedig a médiát célozták meg ezen az E3-on: nem a kiállítói termekben vertek tanyát, hanem az emeleten foglaltak el két szobát – pont az újságírók részére fenntartott médiaközponttal szemben. Így hozzájuk tért be mindenki, aki sorban óhajtotta végiglátogatni a kiállítókat. Kis kutricájukba belépve rögtön egy majd' három méter széles plazmaképernyő meredt ránk, amelyen részint a játékaikból összevágott remix futott, de körülbelül óránként az egyik fejlesztő kommentárjával a Turok következő részének (Evolution az alcíme) trailerével is megismerkedhettek az arra rászorulók. Ennek legnagyobb része renderelt videó volt – hogy mit tud az engine, azt csak a néhány blikkre felbukkanó tájkép volt hivatott szemléltetni. Tette ezt elég kevés sikerrel, mert semmi nem mozgott rajta, csak a kamera pásztázott el néhány felszín felett. (Mondjuk azok igen jól néztek ki.) A fejlesztő nyilván az illegalitásban működhetett egykor, mert valószínűleg még a boldogult emlékezetű KGB székházában sem tudtak volna semmi információt kiverni belőle – még azt sem árulta el, hogy egyáltalán milyen platformra készült a dolog, mindössze a PC-t zárta ki azzal, hogy ez "egy következő generációs konzolon fut". Kösz. Mi Gamecube-ot tippelünk, figyelembe véve, hogy az Acclaim mennyire fontosnak tartja a Nintendos fejlesztéseit (per pillanat hivatalosan több fejlesztést jelentettek be rá, mint maga a Nintendo). A Crazy Taxi PS2-n nem vonzott náluk különösebben nagy tömegeket, pontosabban: óránként játszott vele valaki egyet, bár igaz, hogy akkor egy órát – de hát ez már alanyi jogon is jár a játéknak. Emellett volt még egy PS2-portjuk Dreamcastról, nevezetesen az 18 Wheeler, amelyet úgy lehetett kipróbálni, mintha egy arcade gépbe ülnél be. A Crazy Taxihoz hasonlóan tök ugyanúgy nézett ki, mint Dreamcaston, különösebben nagy energiákat tehát nem mozgósítottak az átültetéséhez. Borzasztó nagy csalódás volt ebben az állapotában látni a Shadowman 2-t PS2-re (a játék gyakorlatilag úgy festett, mint PSX-es elődje, különös tekintettel a hátterekre), vele ellentétben kellemes meglepetést okozott az iszonyú jól kinéző Paris-Dakar Rally, amely – ha a játszható kocsik számában nem is, – de úgy grafikában, mint a járgányok fizikai modellezésében is megközelíti a Gran Turismo 3 által felállított etalont. Mondjuk ezt annak ellenére, hogy az erőteljes érdeklődésünktől meghatódott fejlesztő (vagy egy órán keresztül játszottunk a játékkal és piszkáltuk a kérdéseinkkel), megajándékozott minket egy 300 oldalas kiadvánnyal a valódi Párizs-Dakar rallyről, ami volt vagy három kiló nehéz (a nap végére

Dave Mirra's Freestyle BMX 2

Az Acclaim és az Activision között kemény küzdelem zajlik: melyikük tudja elkészíteni a legjobb BMX-es játékot. Az első kör után majdnem döntetlen az állás (ld. ismertetőinket), a második, PS2-n zajló menetben azonban úgy fest, hogy az Acclaim vesztésre áll: a Dave Mirra 2 ugyanis közel sincs vetélytársához. A játékot bemutató fejlesztő is úgy kezdte mondandóját, hogy amit látunk, abból még semmi sem végleges, de – hacsak az alapoktól kezdve át nem írják az egészet – valószínűleg annyit nem fog javulni a program, hogy akár csak megközelítse a Mat Hoffman 2-t. Ez elsőként a grafikán látszik: nem sokkal szebb a PSX-es változatnál, a két hardver közötti különbség ennél sokkal nagyobb fejlődést hozhatott volna magával. Az irányítással is voltak gondok (bár ezt valószínűleg meg fogják oldani), a legfőbb baj azonban az volt, hogy hiába lehet 1500-nál is több trükköt végrehajtani, még most is úgy lehet a legtöbb pontot elérni, ha össze-vissza nyomogatjuk a gombokat. Ettől függetlenül a program valószínűleg kijön Gamecube-ra és Xboxra is.

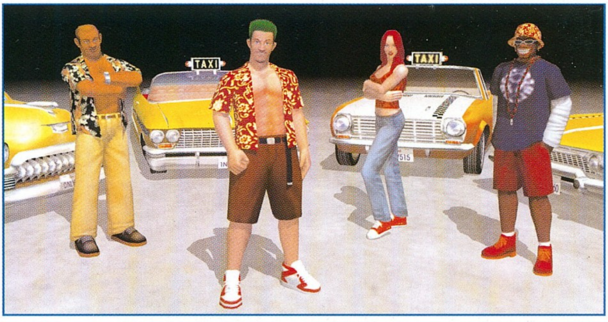






Crazy Taxi

Az Acclaim nagyon jól járt a Crazy Taxi PS2-es jogainak megvételével, hiszen a program biztos sikernek számít (az E3 után nem sokkal jelent meg az USA-ban, és az első héten vezette is az eladási listákat). Mindent átvettek a Dreamcast-verzióból, csak néhány finomítást végeztek rajta. A négy őrült sofőr két városban hurcolászhatja szerteszét áldozatait/utasait. A játék nagyon jól sikerült konverzió, az egyik fejlesztő elmondása szerint semmilyen körülmények között nem esik a képernyőfrissítés 60 frame alá, ami igencsak egyedi a PS2-es játékok között. Ja, és a Bad Religion zenéje még mindig nagyon üt!





Jeremy McGrath's Supercross World

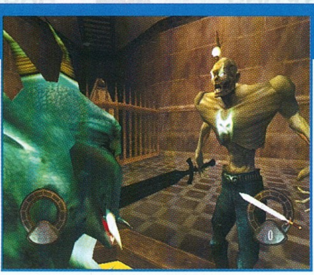
A jelenlegi legsikeresebb motorversenyző, McGrath újabb játékot kap, de ezúttal már PS2-n berreghetünk vele. Az E3-on egy nagyon korai verzió volt kiállítva, félpercenként fagyott le, és amikor ment, akkor sem volt benne sok köszönet, ugyanis nagyon gyengécske volt a látvány. Motorosunk minduntalan beszorult a fákba, dombokba, a programkezdemény szinte értékelhetetlen volt, mindenesetre novemberig még van idejük optimizálgatni rajta.



Extreme G3

A Nintendo 64-et és PC-t is megjárt Extreme G-sorozat nemsokára eléri a PS2-t is. A játék előzetesében „villámgyors és akciódús" versenyzést ígértek, és legnagyobb meglepetésünkre az első kritériumnak hibátlanul megfelelt a játék, mert a program teljesen hozza a féktelen száguldás örömét. A két méter széles képernyőn legalább olyan szédítő volt a játék, mint egy menet valami gyilkosabb hullámvasúton. Néha egy vadabb kanyarkombináció előtt már frankón azért fohászkodtunk, hogy lassuljon már le a program, mert így nagyon hamar ki fogunk esni a versenytérről – hihetetlen, de az Extreme G3 sokszor túl gyors volt! A gyorsaság legnagyobbrészt annak köszönhető, hogy hátterek szinte nincsenek is a játékban, a textúrák is talán már eleve csíkosak, esetleg egy-egy fa villan be a képbe, de a sebességnek köszönhetően az is csak a másodperc töredékére. Az akciódússágot sajnos még nem teszteltük, mert csak vetélytársak (és ezért fegyverek) nélkül kóboroltunk; ha ezt is úgy tudják hozni, mint első ígéretüket, akkor bizony rengeteget fogunk játszani vele!

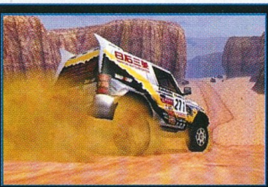
Shadow Man 2: 2econd Coming





Amikor megtudtuk, hogy Mike LeRoi újabb kalandja is kint lesz az E3-on, biztosak voltunk benne, hogy első nap meglátogatjuk az Acclaim kutricáját. Ez meg is történt, és úgy ledöbbentünk, ahogy azt kell – csak ezúttal nem a pozitív dolgok túlereje, hanem ennek ellenkezője miatt. A sztori sem volt az igazi (a Grigori nevű szadista démonokat kell eltüntetnünk a színről), de a látvány az, ami igazán katasztrofális volt. (A mellékelt kép csal, messze nem így nézett ki!) A büszke fejlesztők elmondása szerint továbbfejlesztették a Shadow Man motorját – arra a kérdésre, hogy miért nem írtak újat, inkább nem válaszoltak. Igaz, hogy a játékélmény többet számít, mint a grafika, de ahhoz, hogy valaki PS2-n olyan játékkal játsszon, aminél a PSX-es első rész is néha szebb volt, senkinek sem fűlik a foga. Elnagyolt és ronda textúrák, ócska modellek – udvariasak voltunk, amikor nem kérdeztük meg a készítőket, hogy látták-e a Devil May Cry-t...

Paris-Dakar Rally



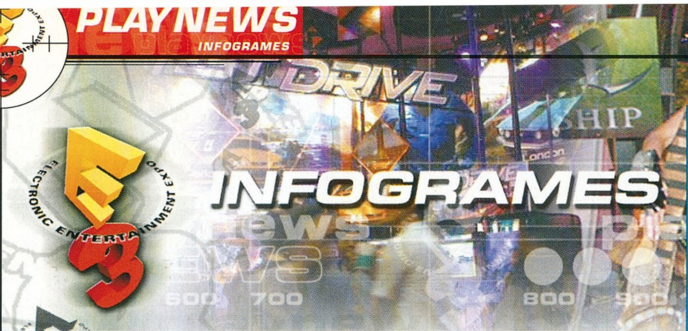
Teljesen meglepő módon az Acclaim legélvezetesebb játéka (a Crazy Taxi a sokórányi DC-s zúzás után már nem kavart fel nagyon minket) szinte el volt rejtve előadójukban. Igaz, hogy még csak 30%-ban volt kész, igaz, hogy tíz perc alatt háromszor fagyott le, igaz, hogy még rengeteg dolog hiányzott belőle, mégis fantasztikus volt. A játékban végigélvezhetjük a Párizs-Dakar rallyt, terepjáróval, motorral, extrémének pedig buggy vagy más – a versenyszabályzat által megengedett – járgány is juthat. (Snowboard nem.) Nagyszerű volt, hogy nem volt előre meghatározott út, hanem bárhol levághattuk a kanyarokat, bármerre mehettünk a szavannán át, megmászhattunk minden hegyet (igaz, ez motorral nem sikerült) és egyszer sikerült eltévednünk is az őserdőben – szóval teljes szabadságot élvezhetünk. A kiadás dátuma még messze van (jövőre esedékes), és a fiúknak van még min dolgoznia: a tereptárgyak még elég szegényesek voltak, és a kocsik sem sérültek (a végleges változatban akár porrá is zúzhatjuk versenyautónkat/motorunkat), de a gépek fizikai modellje és a felvert por effektje már most is király volt. Érdekes, hogy vészhelyzeteket (sziklaomlást, összezuttyanó hidakat, szél által görgetett fákat) is beleraknak a játékba. A látottak alapján minden esély megvan rá, hogy valami nagyon nagyot hozzanak ki belőle az Acclaimes fiúk.





Fur Fighters: Viggo's Revenge

Ha valakinek az ágya tele van zsúfolva kis szőrmeállatkákkal, akkor az fogja igazán értékelni ezt a játékot; a Fur Fightersben ilyen szőrpamacsokat irányíthatunk. Van itt kis kutyuli, madárka, cicamica, mackókácska és még egy nagy rakat másik. Az egyetlen különbség az ágyban heverésző többiekkel szemben, hogy ezekkel nem lehet packázni: keményen visszalőnek a legkisebb sértést követően is. A játékban városukat eltörli a világuralomra áhítozó Viggo tábornok, és állatkáink visszacsapnak. Szimpla akció-játék, ami meglehetősen egyedi grafikával rendelkezik (semmi extra, de különösebb gond sincs vele). Talán az ilyeneket kellene némileg olcsóbban árusítani, mert eladásaiban nyilván nem az MGS2 vetélytársa lesz.

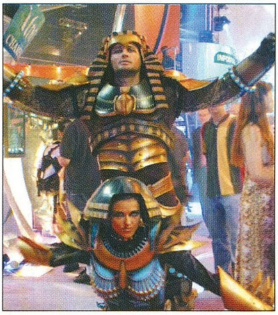


INFOGRAMES

Miután szisztematikusan felvásárolja Európa legjobb kiadóit, az Infogrames lassan az öreg kontinens legnagyobb kiadójává válik (ha már meg nem tette). Ehhez mérten igen méretes standon állították ki legújabb cuccaikat, bár – egyedül a nagyok közül – ők jobbára a PC-re fejlesztett nagyágyúikat tolták az előtérbe. (Jó, szó se róla, mi is ezt tennénk, ha mi adnánk ki a Sid Meier nevével fémjelzett Civilization III-at, és az Unreal 2-nél nemhogy három, de harminc egyiptomi "népviseletbe" öltözött emberkét táncoltatnánk a látogatók előtt!) Konzolokra megjelenő játékaikból nem hozták ki PSX-re az Asterix Mega Madnesst (sebaj, jövő hónapban úgyis teszteljük), viszont igen csinos választékkal álltak elő PS2-n. Ezen a platformon elég rendesen ráálltak a sport-, és azon belül is az autóversenyes játékokra. A Le Mans 24 Hours PS2-n is hozta az egyéb platformokon megszokott – remek – formáját, és a Stuntman nevű zúzós őrületen is legalább annyit dolgozhattak, mint az azt reklámozó, rendőrnek öltözött lánykán a szülei. Talán a kiállítás leggyakrabban fotózott babája volt, különösen amikor erősítést kapott, mert a kedves járőrtárs sem volt egy utolsó fejlesztés. Igen meglepő volt, milyen jól festett a Test Drive-sorozat legújabb tagja, ami C-64-en történt indulásának okán már olyan öreg, hogy már nem sorszámozzák... Leendő Xbox-tulajoknak jó hír, hogy az Unreal Championship átnyomul erre a platformra is. Ugyan csak egyetlen nagyképernyős tévén mutatták be, kétségtelen, hogy az E3 legtökéletesebben kidolgozott konzolos FPS-éhez volt szerencsénk.



▲ Vigyázat, már ketten vannak!

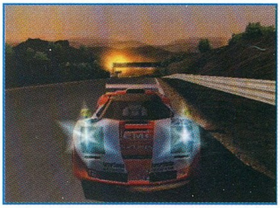


▲ Amíg itt bohóckodtok, Lara jól kiraideli a tombotokat!



Le Mans 24 Hours

A Le Mans eredetileg a Test Drive-játékok mellékvágányának indult, ám sokkal nagyobb sikereket ért el (főként DC-n és PC-n), mint "szülője". Természetesen ezt az Infogrames is látta, ezért bölcsen úgy döntött, hogy PS2-n is kipróbálják kizárólagos licencüket. A kipróbálható verzió alapján azt mondhatjuk, hogy az elődökhöz tökéletesen méltó lett a játék: gyors, szép és a lehetőségekhez képest élethű. A DC-s változathoz képest 3 új – eredeti – autó, néhány új pálya, és továbbfejlesztett AI jellemzi a PS2-változatot. Utóbbiról mi is meggyőződhettünk, a gép ugyanis lelkiismeret-furdalás nélkül letolt minket a pályáról, nem hagyott minket előzni és minden lehetséges módon keresztbe tett nekünk (szerencsére egymásnak is, nem csak velünk szórakoznak). Előttünk áll az a lehetőség is, hogy 24-órát egyvégtében levezessük, szerencsére azonban ilyenkor – akárcsak a DC-s változatban – a boxban lehet menteni.

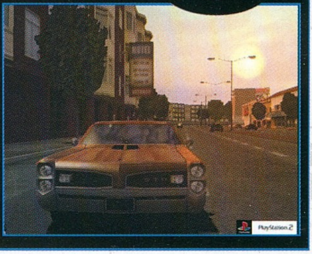


Test Drive

A végét jövendölő kuvikok általános véleményével szemben, Test Drive-sorozat nem szakad meg, bár a következő epizód ismeretlen okokból kifolyólag sorszám nélkül jelenik meg mindenféle hivatalos papírokon, nem pedig az előzetes TD 7-ként. Az előző részek kiábrándító volta (és egyöntetűen negatív sajtóvisszangja és főleg gyenge eladási adatai) ellenére az Infogrames vadul hirdette az új részt, és a látottak alapján ezúttal valami jobb fog kisülni a Test Drive-ból, mint mondjuk az utolsó három részből összesen. Az persze távolról sem állítható, hogy akár csak megközelíti a Gran Turismo 3-at (amelynek megjelenésével minden más autós program igen rosszul járt...), de egy jó kis autóverseny lett. Ha a GT3 nem lenne, akkor biztos többet is lelkesednénk érte, de hát így... (No meg az sem tetszett, hogy minden utcasarkon egy lens flare köszön ránk).

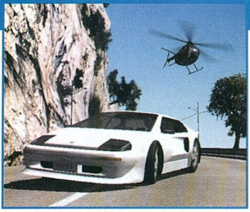








Stuntman





A Driver-széria alkotói nem pihentek az elmúlt időszakban, hanem – meglepő módon – egy autós játékon dolgozgattak. Előző számunkban még csupán a kapott információk alapján írhattunk róla, most azonban már mozgás közben is láthattuk – igaz, játszani még nem lehetett vele. A játék csodálatosan néz ki, főként a pályákat csinálták meg nagy gonddal az alkotók – van itt Chinatown, szerpentines üldözés, óriási ugratók. Mivel a Reflections anno törés-szimuláló programokat készített autógyárak számára, most sem maradhatott ki a kocsik darabokra zúzásának lehetősége: bármilyen járgányt – kezdve a rendőrautótól a buszokon át egészen a kínai “autócsodákig” – össze tudunk törni, ami persze kihat teljesítményünkre is. Külön növelte az érdeklődést a standhoz hívogató rendőrautó roncs, nemkülönben a két rendőrnek öltözött leányka (előbbin az E3 végeztével átment egy monster truck, utóbbiakon – tudomásunk szerint – nem). A Stuntman várhatóan ugyanakkora siker lesz, mint a két Driver volt.



MXrider

A Le Mans mellett az Infogrames másik hivatalosan licencelt játéka az MXrider volt, amiben salakmotorosként kellett helytállnunk. Maga a játék tulajdonképpen semmi különöset nem kínál, ám megfelelő vetélytárs nélkül (az Acclaim hasonló játéka ennél jóval gyengébbnek tűnt) biztosan elnyeri a motorszeretők osztatlan figyelmét. A játékban 60 eredeti motoros és 13 – természeten abszolút eredeti – pálya vár ránk… A sok tárgyalás, licence-elés mellett talán a játékkal kellett volna foglalkozni, ugyanis – mint az a képekből is látszik – van még hova fejlődni – főként a grafika terén.

Motor Mayhem



A Motor Mayhem az a játék, ami minden bizonnyal betölti a pszichopata autósok életében azt az űrt, amit a hosszabb ideje tartó Destruction Derby-mentes élet okozott. A játék ugyanis egy brutális viadal kocsikkal, ahol senkinek az élete nincs biztonságban. A kipróbálható pályán ugyan nem voltak gyalogosok, de a fejlesztőktől mindenki azt kérdezte, hogy miért nem – lehetséges, hogy ennyi “lelkesedés” hatására beleraknak majd pár járókelőt. A játék nagyon gyors, az autók futurisztikus kinézete is nagyon jó lett, szóval reményteljes darabnak tűnik. Radikális újítások ugyan nincsenek: az autókkal különféle fegyvereket vehetünk fel a verseny során, és ezzel tüzelhetünk a többiekre. Az arénapályákon egyébként látható, hogy szakértő kezekben mit tud a PS2: a robbanásoktól és a szanaszét repülő autódarabokról semmit nem lehet látni, ennek ellenére a játék soha nem lassult be. A Twisted Metal: Black-nek kellett volna ilyennek lennie…

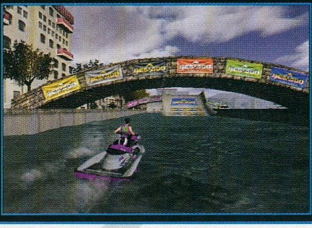
UEFA Challenge

Az Infogrames licenc-vadász managerei a foci terén is találtak megvehető jogokat: az UEFA-kupáét. Gyorsan be is vásároltak, aztán kiadták a munkát egyik fejlesztőcsapatuknak. Nem vártunk nagy dolgokat, talán ennek köszönhető, hogy pozitív benyomásokkal távoztunk a standtól. Grafikailag kellemes a program, különösen az apróságok tetszettek (nagy szélben, vagy futás közben lebegnek a mezek, a focistáknak lebeg a haja, a megsérült játékosok a sérülés jellegétől függően vannak animálva), és megszállottaknak az is sokat jelenthet, hogy a kupában szereplő csapatok pályáit teljesen pontosan reprodukálták – azt ugye mondani sem kell, hogy a játékosok nevei is igaziak. A FIFA 2002-vel vívott harcban valószínűleg alulmarad, de a második helyre biztos befutó…



Splashdown





Az Infogrames kínálatának leggyengébb pontja mindenképpen a Splashdown volt. Azon túl, hogy a motorcsónakos játékban a víz tulajdonképpen egész elfogadhatóan nézett ki (bár például az Xbox Blood Wake-jéhez képest azért nem volt valami nagy szám), viszont az átalunk látott tájak nagyon gyenge kivitelezésűek voltak, a velencei pálya rémképétől megriadva pedig még a mai napig is fel-felriadunk éjjelenként. Igazán borzalmas volt a versenyzők megvalósítása: mozdulatlan szoborként ülik meg járgányaikat, és a hullámok nem igazán hatnak a jetski-kre. A játéknál 70%-os készültségi szintet jeleztek, szóval már csak igen halványan reménykedhetünk, hogy alapvető javulás állna be a végleges változatra. Persze köztudomásúlag a remény hal meg utoljára.



INTERPLAY

A mostani E3-on végre kiderült, hogy a legjobb PC-s szerepjátékok kiadója is észrevette a konzolokban rejlő üzleti lehetőséget, amelyeknek új generációja már bőven képes kielégíteni kényes grafikai igényeiket. Úgy látszik, ők nem a szakmának, hanem kizárólag a médiának óhajtották bemutatni a fejlesztéseiket, mert – a Lucasartsot leszámítva – akár meg is pályázhatták volna a "legtitkolózósabb kiadó" kétes dicsőséggel járó címét. Már külön szám volt megtalálni is őket a nagytermeket összekötő folyosók egyik félreeső zugában, ahol marcona PR-asszisztensek állták útját a játékokat rejtő szobáik felé sunnyogóknak. Majd' egy órát kellett várnunk, míg valami nagyhatalmú manager engedélyezte, hogy megkapjuk a belépésre jogosító pecsétet a kezünkre – aztán egy másikat, amíg jött valami kísérő, akivel végre bemehettünk hozzájuk. Itt ugyanis az volt a módi, hogy a játékokat egy fejlesztő mutatta be az érdeklődőnek – de egyszerre mindig csak egynek. Amikor az előttünk levő végzett a játékkal és a kérdéseivel, akkor jöhettünk mi. (Legalább nem volt tömeg...) Mondjuk rajtunk igyekeztek elég gyorsan túladni, ugyanis a Famitsu (igen befolyásos, a japán piaccal foglalkozó angol nyelvű újság/website) egyik tollnoka következett utánunk, Grathet pedig békává változtatták, mert a hangsúlyozott tilalom ellenére is megpróbált fotózni. (Sebaj, eladtuk reklámfigurának a Konami Froggerjéhez, amiről most elfelejtettünk írni, de hát ez ennek a fényében már nyilván nem is meglepő). Viszont bőven megérte elviselni az Interplay sajátos házirendjét, mert néhány igazán kellemes ínyencfalatot rejtegettek a világ elől. (Pontosabban nem is a „rejtegetés" az ideillő szó, sokkal inkább a „heccelés": szép csődületet vonzott a folyosón álló kivetítőhöz a Dark Alliance trailerje – csak a szíve fájdulhatott a hétköznapi látogatónak, hogy nem próbálhatja ki. Haha. Ezért jobb egy magazinnál dolgozni, és nem – mondjuk – a Konami elnökeként.) Habár az enyhén szólva is kissé balul sikeredett PC-s Giants-konverzió szinte bizonyosan nem fog a PS2 történetének legfényesebb lapjaira kerülni (EZT például nem is mutogatták), a Run Like Hell igencsak ott volt a spiccen, a Dark Alliance pedig az egyik legjobb volt, nemcsak a maga nemében, hanem az összes többi játék között is.



▲ Az Interplay kibontotta zászlóit PS2-n is

Star Trek: Shattered Universe



A PS2-vel rendelkező "trekkie-k" boldogok lehetnek, gépükre is hamarosan megérkeznek a klingonok, és hasonló rémségek. A Shattered Universe egy űrszimulátor akar lenni, de sajnos – a látottak alapján – nagyon amatőr módon. Az USS Excelsior körül zajló események nyomán átkerülünk egy különös univerzumba, és a feladatunk mindössze annyi, hogy kismillió vadászgép amortizálása után visszakerüljünk saját, jól bejáratott világunkba. Ezzel még nem is lenne sok baj, a kivitelezéssel viszont már voltak gondok: a játék pillanatnyilag rondább, mint a Starfighter volt (pedig azt sem a szépségéért szerettük), és a végigjátszott három küldetés alapján sokkal unalmasabb is (egymás után érkeznek az ellenfelek, és le kell őket puffantani). Jó lenne, ha valamit még kitalálnának az urak, mert ebből így nem lesz kasszasiker.



Baldur's Gate: Dark Alliance

A Dark Alliance (szerencsésebb így hívni, mert az eredeti Baldur's Gate-ekhez nem sok köze van a programnak) mindenképpen az Interplay legnagyobb konzolos dobása volt az E3-on (már azon kívül, hogy megszellőztették, hogy éppen a Neverwinter Nights Xbox-os verzióján gondolkoznak). A játék nem más, mint egy 3D-s Diablo-klón, ráadásul a legjobb fajtából (előzetesünket áprilisi számunkban olvashatod). Háromféle karakter közül választhatunk (törpe harcos, ember és elf varázslónő), és velük kell bosszút állnunk szeretteinkért. Az E3-on egy 80%-os verziót mutattak be, rengeteg szint volt már játszható a programból. A fődesigner először a leglátványosabb helyszínt mutatta meg: a jégmezőről nyíló labirintust. Itt rögtön két csodálatos effekt is köszöntött minket, egyrészt a víz, amely úgy fodrozódik nyomunkban, ahogy azt igazából is tenné, másrészt meg a tükröződő-csillogó jég látványa. A készítők annyira büszkék – méltán – a víz kinézetére, hogy szinte minden pályán feltűnik valamilyen formában, ha másképp nem, akkor legalább egy pocsolya képében. A második meglepetés akkor ért minket, amikor megpillantottuk az első óriást: a böhöm lény négyszer akkora volt, mint szakállas törpénk. A Dark Alliance nagyszerűen visszaadta az AD&D-partik hangulatát (a játék a harmadik kiadás szabályait alkalmazza), a kiállítás egyik legjobb játéka volt (már csak azért a megoldásért is, hogy a láthatatlanná vált lények is felkavarják a vizet, ha abban állnak – így könnyű őket kicselezni)!



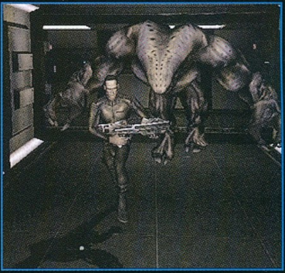


RLH

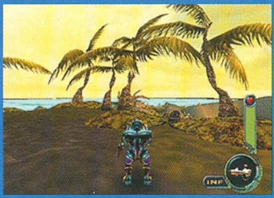




A Run Like Hell nevét számunkra érthetetlen okokból megváltoztatták RLH-ra, viszont a program sokat fejlődött az egy évvel korábbi verziójához képest – persze ez természetes is. A játszható verzió alapján a program a jelen számunkban tesztelt Exterminationhöz áll legközelebb, de némileg túllép azon. Egyrészt kidolgozottabb a grafikája, másrészt néhány ötlet nagyon feldobja. Ilyen például, hogy az idegeneknek (a sztori szerint egy aszteroidán működő bányát rohamoznak meg az ellenséges lények) kollektív tudata van; ez azt jelenti, hogy ha egy bizonyos módon végzünk egy ellenfelünkkel, akkor a többiek abból tanulnak: ha egy kis robotot használva belecsalunk egy lényt egy szakadékba, akkor utána a többiek már ügyet sem vetnek rá, ha pedig pár idegennel fejlövéssel végzünk, akkor nemsokára erősebb páncélt növesztenek a buksijukra. Ezzel a megoldással mindig újabb és újabb ötletek, tervek kidolgozására ösztökélnek minket, ami nagyszerűen működött az RLH-ban. Amikor megjelenik, mindenképpen ott lesz stílusának legjobbjai között. Az egyik fejlesztő elárulta, hogy tárgyalásokat folytatnak a Microsofttal arról, hogy esetleg átírják a játékot Xboxra is.







Giants

Nagy várakozással tekintettünk a Giants elé – a PC-s verzió nagyszerű volt –, ám amit láttunk, az bizony elég kiábrándító volt. A játék grafikailag nem tudott felnőni elvárásainkhoz: csúnya volt és lassú. A fejlesztők is azzal kezdték a beszélgetést, hogy a grafika még nem végleges, fognak még rajta finomítani. Kis puhatolózás után bevallották, hogy ez azt jelenti, hogy normál sebességgel fog futni a Giants – de ugyanígy fog kinézni. Hát izé, ööö, ha már a fejlesztőnek is az a véleménye, hogy nem álltak a helyzet magaslatán, amikor egy felső középkategóriás PC-t próbálták emulálni PS2-n, akkor ahhoz már nem sokat tudunk hozzátenni mi sem..



Rubu Tribe

A Rubu Tribe nem hasonlított semmilyen másik játékhoz, teljesen egyedi volt – ez manapság már önmagában is pozitívum. A történet szerint a Rubuként ismert nép egyik törzsének vezetőjét alakítjuk, és feladatunk népünk megvédelmezése lesz. A Rubuk törzse egyedülálló abban, hogy falujukat egy hatalmas lényre építették, valamint, hogy 200 évenként vallási okokból vándorútra indulnak egy szent helyre (Munukuruba, hogy precízek legyünk). Nekünk egy ilyen út alatt kell terelgetnünk Rubujainkat, minden út közben felmerülő problémát elsimítva. Ha a törzs éhezik, akkor a vadászokat kell zsákmányhoz vezetni, esetleg a tudósokkal kell egy tervet kidolgoztatni, hogy használatokat fogjunk be (ehhez közel kell őket vinni a leendő házikedvenchez – ha mondjuk az nem egy békés kérődző, hanem vadállat, akkor vagy őröket hívunk, vagy elfutunk. Ha egy folyó állja utunkat, akkor a munkásoké a főszerep, szörnyek, ellenséges népek támadása esetén pedig a katonáinké. Sajnos túl sok mindent még nem lehetett csinálni, csak hősünkkel rohangálhatunk a falunkat szállító lény körül és fegyverünkkel bánthatunk néhány lényt, de a játék már csak egyediségéből adódóan így is elég meggyőző volt.







EIDOS

Ahhoz képest, hogy az eddigi E3-akon az Eidos standja a kiállítás egyik legnyüzsgőbb pontjának számított, az idei szereplésük elég visszafogottnak tűnt. Jó, persze ez nyilván annak tudható be, hogy első számú pénztermelőgépük, bizonyos Ms. Lara Croft évek óta először hiányzott (mintköztudott, moziba ment). Nélküle nem is csaptak valami nagy felhajtást, egy közepes méretű standon bemutatták kis akciócsomagukat, és kész. Mondjuk nyilván a világ legnagyobb része a Tomb Raider Next Generationre lett volna kiváncsi, de az Eidosos fiúk szerény mosollyal nem mondtak róla semmit. Sebaj, ahogy elnéztük a játékaikat, minden okuk meglett volna a büszkeségre, hiszen talán az összes kiadó közül itt volt kiállítva a legkiegyensúlyozottabb választék. Tulajdonképpen minden egyes játékuk nagyon jó benyomást tett ránk, mert igen okosan csak azt dugták az orrunk alá, amit érdemes volt, a még gázosabb stádiumban álló játékokat pedig egyszerűen nem hozták magukkal. A kiállított játékaik majd mindegyike a mostanság divatos akció/kaland sémákat követte, de emellett ők mondhatták maguknak a kiállítás egyik legeredetibb játékát a Herdy Gerdy "személyében". Mellesleg az Eidos-fiúk érték el házi tesztünkön a legmagasabb pontszámot, amelyben a kiállítók béketűrését teszteltük: a teszt abból abból állt, hogy mi történik azután, hogy a hetedik figyelmeztetés után is lefényképezzük a "Kérjük ne fotózzon!" táblát. (A verseny különdíját egyébként egy japán hardvergyártó nyerte, akik a vad szirénaszó hallatán egy csavarhúzóval ajándékoztak meg minket, amikor már harmadszor próbáltunk meg leszerelni a pultjukról egy Game-Boy Advance-ot, sikertelenül.)



▲ Van itt minden, mint a mesében, csak Lara maradt igazolatlanul távol

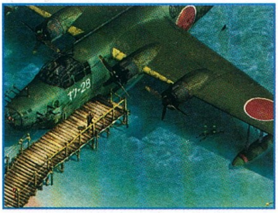


Deus Ex

A tavalyi év egyik legjobb PC-s játéka vitathatatlanul a Deus Ex volt. Az akció-szerepjáték a nyomasztó jövőben játszódik, a Grey Death nevű járvány kitörésekor. A betegség terjed, az emberek hullanak, a terroristák pedig a zavarosban halásznak. Ezt megakadályozandó, az amerikai terrorista-elhárítás felvételt hirdet, így kerülünk mi is a képbe: ott dolgozó bátyánk bevisz minket a buliba. Néhány rázós küldetés után a szálak már nagyon összekuszálódnak, a játék – és a nyomozás – során eljutunk Hong-Kongba és Franciaországba is. A játék igen erős szerepjáték-elemekkel van ellátva: tapasztalati pontjainkból tudjuk JC nevű főhősünk képességeit erősíteni, rajtunk áll, hogy rakétavetővel tomboló berserkert, távcsöves puskával gyilkoló orgyilkost, vagy egy hackert faragunk-e belőle. A játék a legtöbb internetes és offline újságtól megkapta az év játéka címet: innen már csak egy állomás volt a PS2-es átirat. Nem is változtattak túl sokat (jó volt az eredetileg is!), a kezelést írták át gamepadra, és kicsit változtattak a grafikán.

Commandos 2

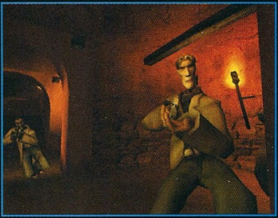
Nehezen tudtuk elképzelni, hogy hogyan lehet a Commandos 2-t gamepaddal irányítani. Szörnyű gyanúnk beigazolódott: nehezen, körülményesen. A taktikai játékkal nincs semmi baj, kicsit még könnyítettek is rajta az elődhöz képest (akik játszottak az első, csak PC-n megjelent résszel, azok már tudják, hogy a játék igen finoman szólva is irtózatosan nehéz volt). A hátterek csodálatosak, rengeteg órát tölthettek megrajzolásukkal az alkotók; embereink kidolgozottsága viszont már hagyott kívánnivalókat maga után – hogy miért, azt nem igazán értettük, ugyanis a háttér nem poligonokból állt, ezért bőven lehetett volna szórni őket. A kötéldiegzetű stratégia-fanoknak mindenesetre jól fog telni a Commandos 2 megjelenését követő hónap – körülbelül akkor fognak végezni az első pályával, továbbá anyanyelvünk legszörnyűbb káromkodásainak készségszintre fejlesztésével.





TimeSplitters 2

Az Eidos meglovagolja a TimeSplitters sikerét, azon melegében elkezdték gyártani a folytatást. A grafika attól sokat javult (hál'istennek!), hogy jóval több poligonból épülnek fel a figurák, a hangulat azonban a régi maradt. Hogy milyen újítások lesznek a játékban, arról még nem nagyon akartak nekünk beszélni, mi mindenesetre azt javasoltuk a fejlesztőknek, hogy erősítsenek be single-player oldalon, az ugyanis elég szegényes volt az elődben. Ilyen apróságokkal a közönség nem foglalkozott különösebben: vidáman henteltek egymást, és mindig volt valaki, akit éppen le lehetett lőni – a TimeSplitters 2-nek ezért elég zsúfolt volt a standja.



Thunderstrike: Operation Phoenix



Az Eidos helikopteres „taktikai-akciójátékából" csak az utóbbit, az akciót próbálhattuk ki az E3-on. Csak a fegyverek kiválasztásával kellett törődni, semmi más előzetesen ígért dologra nem kellett ügyelni (a támadás előkészítése, a minket támogató erők kiválasztása és elhelyezése); ezek ugyanis az E3 előtti nagy hajtás ellenére sem készültek el. Ennek ellenére (vagy épp ezért) nagyon jól sikerült a Főnix hadművelet, a két analóg karral kiválóan lehetett irányítani helikopterünket, és nagyon messze el lehetett látni a pályákon. Leginkább az tetszett, hogy kilövés után a Maverick-típusú rakétákat saját szemszögből lehetett irányítani. A megjelenésig – késő ősszel esedékes – még van idejük, hogy elkészítsék a játék taktikai részét, ha ez is ilyen jól sikerül, akkor lesz ám öröm!



Project Eden

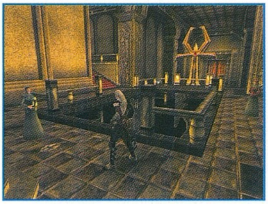
A Project Edent nem túl nagy csinnadrattával mutatta be az Eidos. Alig pár képernyőn ment, annál pedig sokkal többen voltak rá kíváncsiak – így mindig méretes tömeg vette körül a standot. A játék hangulata az, ami igazán naggyá teheti: a napfény által sosem ért, mocskos, lepusztult világ teljesen hihetően jelenik meg szemünk előtt. Az UPA nevű problémamegoldó-brigád tagjaként kell a felsőbb szintekről eljutnunk a megavárosok legaljára, hogy ott bűnügyeket oldjunk meg. A legpoénabb lehetőség az volt, hogy a négy ügynököt akár négyen is irányíthattuk – ebből persze az lett, hogy senki nem foglalkozott a végrehajtandó feladatokkal, és a kontrollereknél álló jónép szinte azonnal boldogan megkezdte a járókelők módszeres lemészárlását, ügyet sem vesztve szegény fejlesztők a küldetések mélységeit taglaló közbeszólásaira...

Blood Omen 2



Az Eidos két úton is folytatja Legacy of Kain-sorozatát; a Blood Omen 2-ben a legelső vámpír, Káin irányítását vehetjük át, és őt kalauzolhatjuk véres kalandjain át egészen a jól megérdemelt győzelemig: Nosgoth árnyékvilágának meghódításáig. A játék az 1997-es Blood Omen folytatása, egy 3D-s akciójáték, ahol kedvenc vámpírunkat kívülről irányíthatjuk. A játék teljesen harcközpontú (a logikai feladványok kimerülnek abban, hogy a leölt fickóknál talált kulccsal ki kell nyitnunk egy ajtót), de azt legalább jól megcsinálták – rengeteg kombót hozhatunk elő, bármilyen fegyvert használhatunk (kedvencünk a lábhasogatásra alkalmas kisbalta volt) és igen könnyű volt belejönni. Annak idején PSX-en az első részek igen komoly konkurenciát jelentettek egymásnak az Acclaim-féle Shadowmannel – szerintünk a második menet PS2-n már most eldőlt a Blood Omen 2 javára.

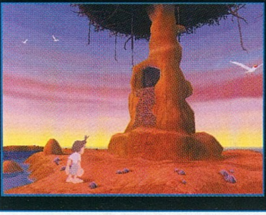


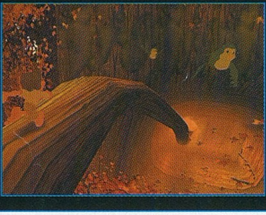




Herdy Gerdy

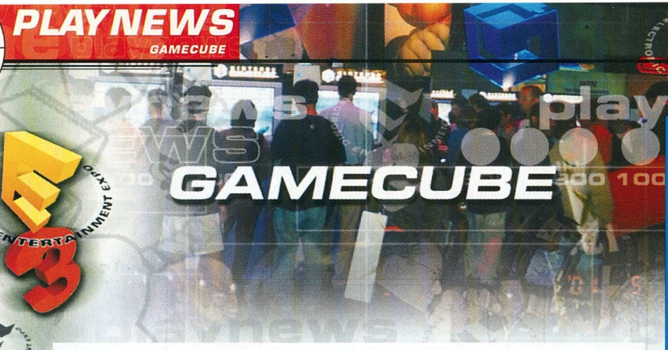
A Herdy Gerdy nem aratta azt a sikert az E3-on, amit vártunk tőle – szinte alig játszott valaki a programmal. Ennek valószínűleg az lehetett az oka, hogy nagyon összetett volt, és nem sok embernek volt ideje/ereje, hogy végighallgassa a fejlesztők szóáradatát. Mi is kicsit megzavarodtunk az idióta állatnevek (dupe, gromp, grimp, gonk... és itt már el is vesztünk, pedig 12 ilyen állat lesz a végleges változatban) tengerében, és nem is igazán fogtuk fel, hogy hogyan is kellene a nyomorult bolyhos birkákat (elnézést, dupe-okat) elterelgetni az erdő másik végére, ezért jobbára fel s alá rohangáltunk, élveztük a stílusos grafikát és átkoztuk a játék lassúságát. Ha kicsit több időnk lett volna, és nem kellett volna másik száz játékot kipróbálnunk, biztosan jobban belemélyedtünk volna; annyit mindenesetre már most el lehet mondani, hogy a Herdy Gerdy igencsak egyedi lesz, sajátosan kombinálja a logikai-, és az akciójátékok vonásait.





Soul Reaver 2

Raziel visszatér, és megmenti a világot – körülbelül ennyiben summázható az Eidos egyik legjobb játékának háttértörténete. A Blood Omen 2 után 200 évvel játszódó játék – a BO2-től eltérő módon – sokkal inkább a logikai feladványokra épül, és ugyan akciórészek is lesznek, azok csak színesítik a játékot. A fejtörők legtöbbje most is annak lesz köszönhető, hogy -amennyiben dúskál energiában – Raziel bármikor átmehet Nosgoth világából a Földre, és a két helyszín közti kisebb eltérések segítségével haladhat tovább. Egy – a fejlesztők által mutatott – másik fejtörőt tükrök megfelelő pozícióba állításával kellett beállítani, ahol azt kellett elérni, hogy a fénycsóvák egy hidat alkossanak. Természetesen a harcra is kíváncsiak voltunk, rögtön kaptunk is három „játszótársat" – három karókkal felszerelkezett papot, akiket élvezettel aggattunk fel hegyes kerítésekre. Nyam! Kinek a pap, kinek a papné...



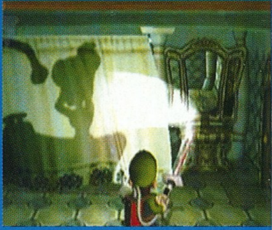
GAMECUBE

A Nintendo elnöke kockázatos kockajátékba kezdett a Játékkockával, amikor azt nyilatkozta, hogy ha az E3-on sem kap pozitív visszhangot a szakmától, akkor leállítja az egész Gamecube-projektet. Hogy az E3 után mennyire volt elégedett, azt mi földi halandók nem tudhatjuk, az viszont biztos, hogy a Nintendo-stand körül állandóan óriási tömeg nyüzsgött. Ez persze nemcsak az érdeklődésnek volt betudható, hanem annak is, hogy a belső részére egy egészen kicsi ajtón lehetett csak bejutni hozzájuk, ahonnan egy méterre már a képernyők sorakoztak, szóval ha valaki egy percre megtorpant, azonnal tömeget idézett elő maga mögött. Az élelmes magyar tehát eleve azzal kezdte a látogatást, hogy átsétált a Nintendo-kávéházon, és a stand hátsó részén zavartalanul játszhatott bármivel, míg a többiek a főbejáratnál egymást ölték...

A nyilvános pultokon hét GameCube-játékot lehetett kipróbálni, amelyektől általában azt kaptuk, amire számítottunk: erősen feljavított grafikájú N64-játékokat. Ez alól kettő jelentett kivételt. Az egyik Shigeru "Zelda" Miyamoto új játéka, a Pikmin volt, amelyet a tesztverzió gyengélkedése miatt még a mai napig sem tudunk hova tenni, még akkor sem, ha számos online újság a kiállítás egyik "legaddiktívabb" játékának választotta. (Bár gyanúnk, hogy egyes helyeken azt is roppant addiktívnak tartanák, ha Miyamoto-szan kiállna a Csuzimai-szoros egyik sziklájára és egy jó nagyot beleszellentene a monszunba...) A másik a Lucasarts Rogue Squadron 2-je volt, amitől szabályszerűen lehidaltunk. Nem igaz, hogy ez nem egy videó! (De igaz. Közben te repülsz az X-Winggel, és ha nagyon akarod, láthatod, ahogy a "távoli" textúrákat tömöríti a gép.) Mindenesetre ha ilyen produkcióra képes a konzol, akkor még akár odaállhat harmadiknak a PS2 mellé, vagy nekiállhat boxolni az X-szel... Köszönhetően a Nintendo üzletpolitikájának nyilván nem fog, de nem is erre tervezték, hanem családi játékgépnek. Annak már szinte túl jó! Mint az a hír is, hogy a novemberi megjelenésekor nem kettő (vagy ahogy Miyamoto az E3-on állította: hat), hanem egyenesen 15 játék lesz kapható hozzá. És még Sasa GameBoy Advance-ával is össze tudjuk kötni!

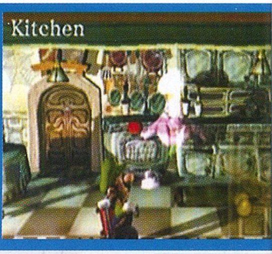


▲ A legjobb Nintendo-kereskedőnek járó, évente kiosztott vándordíj



Luigi's Mansion

Mi sem természetesebb, hogy egy új Nintendo gép megjelenésekor már mindenképpen a polcokon kell lennie legalább egy Mario-játéknak is. A Játékkockánál öccsének, Luiginak jutott a szerep, hogy a Nintendo legnépszerűbb kompániáját képviselje. A történetben Luigi egy kísértetkastélyban bolyongva keresi Mariot, ahol találkozik egy szellemek világát kutató parafenoménnel, akinek a segítségével megpróbálja kitakarítani a kastély lakóit eme árnyékvilágból, azzal a módszerrel, ha felporszívózza és ismét festménnyé változatja őket. A szellemek félnek Luigi lámpájától, Luigi pedig fél a háta mögött sikongató szellemektől, így tehát hamarosan igen mókás haddelhadd alakul ki a kastélyban. Klasszikus Mario-játék, amely története ellenére is körülbelül annyira lesz félelmetes még a legkisebb gyerekek számára is, mint mondjuk egy kovászos uborka.





Pikmin

Shigeru Miyamoto új szüleményének kerettörténete E.T. alapvető problémáját dolgozza fel: egy űrhajós kényszerleszállást hajt végre bolygón, és kétségbeesetten keresi széthullott hajójának darabjait, amelyeket összeállítva talán egyszer visszatérhet otthonába. Ezzel persze nem árt sietnie, mert létfenntartó ruhája csak korlátozott ideig védi.



A keresés közben észreveszi, hogy a bolygó felszínét benépesítő növények, valójában állatok, akik maguk közé fogadják, és segítenek neki a kutatásban. Akár száz lényből álló Pikmin-csapatnak is parancsolhatunk hősünkkel, akivel logikai feladatok megoldására kell rábukkanunk, és közben persze megvédelmeznünk őket (és persze magunkat) a ragadozók ránk támadó hordáitól. Ennyi a történet. A kiállított verzióban viszont egy fél óra próbálkozás után sem jutottunk semmire, amikor pedig egy Nintendos ember segítségét kértük, akkor a gép kiakadt. A Pikmin "addiktivitásának" felfedezésére tehát egyelőre még várnunk kell.

SW Rogue Leader Rogue Squadron 2

A klasszikus Nintendo-stílusú játékok közül egy kicsit kilógott a Rogue Squadron második része. Míg azok grafikáján mindenki derűsen mosolygott, ettől egyszerűen eltátotta a száját. A játék ugyanis olyan elképesztően jól nézett ki, hogy először mindenki azt hitte, hogy filmet lát. A Lucasarts Gamecube-premierjéből látszik, hogy nagyon komolyan veszik ezt a platformot, és nem csodálkoznánk, ha a Nintendoék grafikai demóként mutogatnák ország-világnak. A 11 küldetésből álló történet a Halálcsillag elpusztításának idején játszódik és a Lázadók által használt négyféle "Winggel" és hósiklóval repkedhetünk a pályákon. Az E3-on két pálya volt játszható, amiből a csillagromboló megtámadása olyan döbbenetesen élethű volt, hogy egyenesen jobban nézett ki, mint maga a film, pedig a játék egy cseppet sem szaggatott. Ezért már érdemes lesz Gamecube-ot venni!



Super Smash Bros. Melee

A kiállítás legnépszerűbb Gamecube-játéka kétségkívül a Super Smash Bros Melee volt, ahol a képernyők körül mindig annyian tolongtak, hogy az ember már eleve lemondott arról, hogy valaha is hozzájusson az ijesztő színekben pompázó kontrollerhez. Márpedig a játék "alapötlete" (már ha ezt annak lehet nevezni) nem kimondottan bonyolult: adva van ugyebár a Nintendo kabalafiguráinak roppant népes tárháza, és a játékban egy óriási össznépi hirig keretében szétverhetjük egymással a másik fejét. Az kétségtelen tény, hogy néha az ember szívesen szétverné a derék Pikachu fejét egy szeneslapáttal (különösen akkor, amikor grafikusunk nagyfelbontású dekorációra vágyik róla valamelyik Pokémon-oldalhoz), de például péppé zúzni Zeldát mondjuk Marioval... Háááát, talán ez azért nem igazán passzol bele a Nintendo-karakterek imázsába. A játék technikailag sem egy nagy szám: a világnak először bemutatott 3D képek ugyanis CG mozik voltak, maga a játék teljesen 2D. (Leszámítva néhány grafikai finomságot, ezt akár N64-en is bármikor megcsinálhatták volna.) Ez a játék nagyon messze van a Marioékról kialakult képtől, és nekünk abszolút nem jött be. Az amerikaiak azonban olyan boldogan csépelték egymást Mario "kombóival" (na hiszen!), hogy az USA-ban biztos nagy siker lesz belőle.



Starfox Adventures



A Fox McCloud kalandjait önállóan feldolgozó játék fejlesztését még N64-re kezdték meg a Rare fejlesztői, csak az elhúzódó munkálatok miatt menet közben át kellett portolniuk az egészet Gamecube-ra. Rókalelkű főhőse a dinoszauruszok bolygóján landol, ahol egy igencsak Zelda-utánérzetű kaland várja. A dinók hol barátságosak hozzá (például lovagolhat a hátukon), hol ellenségesek, és ilyenkor természetesen el kell majd tángálnunk őket. A harcban az űrróka kendoművészeket megszégyenítő stílusban forgatja botját, haverjai, Skippy és Peppy pedig folyamatos útmutatásokkal szolgálnak az aktuális teendők mibenlétét illetően. Ez a játék sokkal jobban bejött nekünk, mint a Mario-pankráció, mert azt nyújtja, amiért az emberek a Nintendo-játékokat szeretik: egyszerű és élvezetes játékmenetet a remek 3D világokban. Meg rettegést: néha még mostanság is izzadtan riadok fel, amikor azt álmodom, hogy ismét rettenetes katicabogarak kiéhezett ármádiája támadt ránk.



Waverace: Blue Storm

Amikor megjelent a N64 és vele együtt már azonnal meg lehetett vásárolni a Waverace-t, a mi Vári Zolink négy napig nem aludt, mert egyfolytában a csodálatos vízeffektről és a tökéletesen élethű fizikai modellről akart áradozni a hozzá túl közel merészkedőknek. Szerintünk a Gamecube-os verziótól nyugodtan aludhat majd, mert ez volt az E3 egyetlen Nintendós csalódása. Az a bizonyos vízeffekt valami extra silány volt, a tájak gyengék, a jetskik fizikai modellje pedig az Xboxos Blood Wake után pedig gyakorlatilag értékelhetetlen. Ahhoz képest, hogy a Gamecube-változatnak is a géppel együtt kell megjelennie, ezen már túl sokat nem tudnak javítani (hacsak nem egy évvel ezelőtti demót hoztak), tehát jobban tesszük, ha inkább megtanulunk a vízen járni, mint Mózes, mert siklani szerintünk egy kicsit nyomasztó lesz. Kár érte.

Eternal Darkness



A Starfoxhoz hasonlóan az Állandó Sötétséget is még N64-re kezdték el fejleszteni, és csak menet közben lett belőle Gamecube-játék. Csak nem gyerekjáték, ugyanis műfaját tekintve a túlélő horrorok kategóriájába tartozik. A kiállított játékkal elég kevesen játszottak, viszont egyik fejlesztője roppant lelkes előadást tartott róla. Mindenekelőtt arról próbált meggyőzni bennünket, hogy a játék még félig sincs kész, és legtöbb részén még az N64-es elemeket használták. Egy amolyan Resident Evil-szerű, kihalt ház folyosóján haladva magyarázta, hogy az ellenfelek (itt: zombik) testét nyolc sérülési zónára osztották fel, és azok olyan módon reagálnak a találatainkra, ahogy azok érték őket. Egyszerre akár húsz ellenség is kavaroghat a képen, és a szabadon mozgatható kamera segítségével bármikor nyomon követhetjük a szereplők arckifejezésének változásait. Tényleg elég meggyőző volt a játék (bár még nagyon sokat kell dolgozniuk rajta), most már csak azt nem tudjuk, hogy hova tegyük ezt a római katonát, amelyet a presskitjükön találtunk Eternal Darkness címszó alatt...





Az Xbox hivatalos bejelentése óta az egész játékvilág attól hangos, hogy a Microsoft mennyi pénzt fektet be a konzoljába, amelynek reményeik szerint egy-két év múlva a PS2 komoly konkurensévé kell válnia. Lévén az idei E3-on kerültek először játszható állapotban levő játékok a nagyközönség elé, a kiállítás legnagyobb kérdése az volt, hogy a leendő csatára felvonultatott játékok egyáltalán képessé teszike erre? Mint a bevezetőből már kiderült, a válasz – szerintünk legalábbis – egy óvatos igen. A kiállított Xbox-játékok legtöbbje kényelmesen elérte az átlag PS2-játékok által nyújtott színvonalat, de persze mindkét platformnak megvoltak a saját nagyágyúi is. Talán a játékok stílusában volt érezhető a legnagyobb különbség: az Xbox-fejlesztők a legkevésbé sem próbálták utánozni a divatos PS2-trendeket (tegyük hozzá: hál'Istennek!), sokkal inkább a nyugati ízlésvilágnak próbáltak megfelelni (leszámítva talán az egy Azurikot, de az egyébként is elég halovány volt). A játékok mindegyike még az alfa2 engine-re volt optimalizálva, viszont már a véglegesen futottak. Már amikor futottak, mert azt tegyük hozzá, hogy legrosszabb Windowsos élményeinket kezdte eszünkbe juttatni, amikor az egyik Munch-demo háromszor fagyott le egy óra alatt, és utoljára a gép már nem is akarta bebootolni, mert megadta magát.

Az első találkozás a konzolhoz nyilvánvalóan a kontrolleren keresztül vezetett, aminek 90%-ban csak tapsolni tudtunk. Szinte tökéletesen kézreálló és kényelmes, különös tekintettel a két alsó flippergombra. (Persze az látszik rajta, hogy a tervezői elmélyülten tanulmányozhatták a Dreamcast és a N64 kontrollereit). A maradék 10% sajnos a leggyakrabban használt akciógombok kiképzésén megy el: a buborék alakú gombok talán egy kicsit túl közel vannak egymáshoz, és kiképzésük miatt nehézkes egyszerre használni őket. (Talán a Sony DualShockját kihagyták a vizsgálódásból...) Ennyit a kontrollerről, most nézzük a játékokat, amelyek közül (akárcsak a Gamecube-nál) igyekszünk mindegyiket felsorolni, amelyet ki tudtunk próbálni vagy egyáltalán láttuk futni.



▲ **Szép kis csapat! Ez a két hülye lenne az Xbox kabalaállat-kája?! Egy japán inkább egy plüssmacit ajánlott volna...**



NHL Hitz 2002 (Midway)

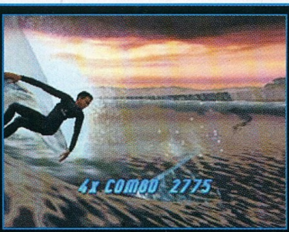
Az NBA Hoopz után a Midwaynél a hoki megreformálásán is dolgoznak. Az NHL Hitzben az igazi szabályokhoz képest talán az a legnagyobb változás, hogy csak négy játékos van egy csapatban(ebből egy természetesen a kapus) ettől az egész meccs irama felgyorsul. Egy kevés varázslatot is belekevertek a játékba a fejlesztők, ugyanis a játékosok minden harmadik góljuk után megtáltosodnak (ez azt jelenti, hogy beléjük csap egy villám, vagy spontán gyulladás áldozatai lesznek), és ezután – egészen az első bekapott gólig – felturbózva játszanak. Abból, hogy már az első meccs alatt is 9:7 lett a végeredmény (és mondjuk is ki, ismét drága főszerkesztőnk maradt alul) (Ja, mert előbb találtad meg a nagy ütés gombot. De majd mindjárt elkenem a szádat NHL 2001-ben – Drága Főszerkesztőd), leszűrhető, hogy a realitásokhoz nincs kimondottan sok köze a játéknak, de nagyon nagy élvezet volt viaskodni. Igencsak figyelemre méltó, hogy a közönség minden tagja teljesen 3D-s, és meccs közben ki-ki a saját dolgával van elfoglalva: telefonál (az egyik ilyen ürge, amikor a csapata gólt kapott, behajította készülékét a pályára), eszik, veri a mellette ülőt, és ritka esetekben – szurkol.



Nightcaster
(VR-1/Microsoft)

A Nightcaster egyike volt azon Xbox-játékoknak, amelyek nem váltottak ki semmilyen reakciót az emberekből – sem jót, sem rosszat. Mindenki játszott vele pár percet, aztán otthagyta. Semmi komolyabb baj nem volt vele, csak hiányzott belőle mindenfajta különlegesség. Stílusát tekintve a Nightcaster egy fantasy akciójáték, amolyan Gauntlet-szerű játékmenettel. A táj kidolgozása helyenként nagyszerű volt (példának okáért a hólepte városka igen hangulatosra sikerült) és az ellenfelek kidolgozottságával sem volt nagyobb baj, mégsem ragadott meg minket a játék. Talán ez lesz a középszerűség diadala Xboxon.

TransWorld Surfing
(Infogrames)



Az Infogrames is megpróbálja elhódítani az extrém-sport kedvelőit az Activisiontól. TransWorld-kínálatuk (a szörf mellett lesz gördeszka és snowboard is) koronagyémántja mindenképpen a Surfing volt, ez pedig egy dolognak volt betudható: a helyszínek kidolgozottságának. Némelyik helyszínt (Tahititól Fidzsin át a Hawaii-szigetekig járhatjuk be az óceánokat) annyira hangulatosra csinálták meg (naplemente, parton bólogató pálmafák, bikinis leánykák), hogy teljesen beleszerettünk a játékba. Kissé ugyan furcsa volt, hogy míg néhány hullám kivitelezése legjobbak között volt, addig másoké igencsak súrolta a Splasdownét (bár ez csak a kiállított verzió hibája volt), de a játék így is elég kellemes időtöltésnek ígérkezik.

Galleon
(Confounding Factory/Interplay)

A Galleon leginkább hangoztatott pozitívuma, hogy Lara Croft kitalálója, az első Tomb Raider fő-designere, Toby Gard készíti. Érdekes módon ez is egy külső szemszögből játszódó akciójáték lesz, amivel a nevezett már lassan öt éve szórakozik. A játék főhőse Rhama Sabrier, tengerész és térképész, távoli tengerek, lakatlan szigetek felfedezője. Akbah kikötőjében valami furcsa dologra bukkan: egy titokzatos, legénység nélkül haladó hajóra. A városban hamar meg is bízzák az eset felderítésével, és a nyomozás során hat óriási szigetet kell bejárnunk, amelyek egyenként 25 pályára bomlanak. A játékmenet leginkább a TR1-re fog hasonlítani: rengeteg fejtörő lesz benne, a harcnak viszonylag kisebb szerepet szánnak. A logikai feladványokat színesíti, hogy két hölgy is velünk tart kalandjaink során, és őket is utasíthatjuk bizonyos dolgok elvégzésére (pl. egy kar meghúzása, valaki megtámadása, egy láda kinyitása). A grafikával kapcsolatban kettősek az élményeink: az egyedi designra épülő karakterek és animációik nagyon meg vannak csinálva, de a tájra ráférne némi tuningolás. Az alkotók mindenesetre ugyanakkora sikert várnak Rhamától, mint Lara babától – háát, a férfirajongókat mindenesetre nehéz lesz átcsábítani...







New Legends
(Infinite Machine/THQ)

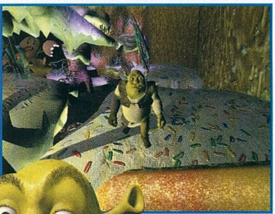
A New Legends elég kellemetlen meglepetéssel szolgált számunkra; a jövőbeli Kínában játszódó akciójáték ugyanis elég közepesen nézett ki. A modellek, a karakterek még elmentek, de a táj kidolgozottsága bizony hagyott kívánnivalókat maga után, legalábbis a többi Xboxos játékhoz képest. A programban Sun Soo irányítását vehetjük át, akinek különféle démonok, és az ördögi Xao Gon ellen kell küzdenie, egészen addig, amíg meg nem menekül a világ. A kezelés példásan volt megoldva, a két analóg karral pompásan lehetett irányítani harcosunkat, és első próbálkozásra is össze tudtunk hozni kombókat (bár mondjuk az ígéretes nevű chi-attack még nem volt előhozható, ez állítólag megrengeti az egész képernyőt). Említésre méltó még a videók minősége, ugyanis azok szinte Square-minőségűek!

WWF Raw Is War
(Anchor/THQ)



A wrestling-játékok legalább olyan népszerűek az USA-ban, mint a baseballt és az amerikai focit bemutatóak – valószínűleg ezt hívják kulturális szakadéknak. A Raw is War – cseppet sem értő szemünk csak ennyit bírt megállapítani – gyönyörű lesz; végsőkig kidolgozott (a küzdelmek alatt például egyre csapzottabb lesz a harcosok haja), a wrestlerek a legkülönfélébb módokon nyúzzák egymást a ketrecben, és a közönség néha állva tombol, amikor bizony jócskán fröccsen a vér. Arról, hogy a játék élethű-e, élvezetes-e nem tudunk nyilatkozni, de az egymást élveteg mosollyal aprító amerikaiak látványából ez szűrődött le. A kiállított verzióban ugyan nem volt még benne, de a készítők arra a legbüszkébbek, hogy ellenfelünk ruháját is megragadhatjuk, valamint, hogy ha kihajigálunk valakit a ringből, akkor a nézők rémülten menekülnek a közelből.

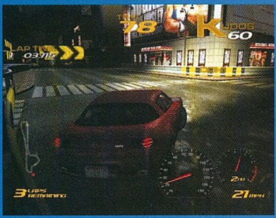
Shrek (TDK Mediactive)



Shrek egy ogre. Mégpedig – valószínűleg – a világ immár legismertebb ogréja. Nem csak azért, mert mi írunk róla (de azért is!), hanem mert a DreamWorks nemrég mutatta be Amerikában egy Toy Storyt idéző rajzfilm főszerepében, és hatalmas sikerré vált (három hét alatt 150 millió dollár bevételt hozott). A nagy Shrekláznak hála játék is készül róla Xbox-ra (sőt, egy GameBoyos már meg is jelent). A program története közvetlenül a film eseményei után játszódik, tehát ahhoz nem sok köze van, leszámítva azt, hogy az eredeti sztori írói készítik ennek a történetét is. A roppant debil hangulat természetesen nem tűnt el. A Shrek egy humoros akció-játék, amiben különféle idióta feladatokat kell megoldanunk: kiszabadítani a hercegnőt, orvosolni egy szomorú tehén problémáját vagy megtalálni a tűzálló bárányt. Ehhez három fegyver áll rendelkezésünkre: A) erőtlen tűzlehelet B) bélgázunk bevetése (illetve kivetése) és C) A+B, amit a készítők robbanó pukinak hívnak. Több ellenfél ellen tehát a taktika: körbefingani őket, majd egy elegáns köhhintéssel berobbantani a ködben fulladozó szerencsétleneket. Mindehhez pazar grafika járul. A nagyközönség számára egyelőre még nem volt kipróbálható, de két szintet az igen elmés fejlesztő bemutatott az éktelenül röhögő sajtónak... pompásan ökör darab lesz!

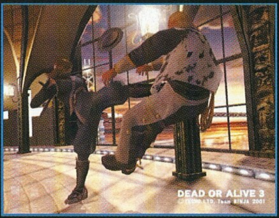






Project Gotham
(Bizarre Creations/Microsoft)

A Gotham (még mindig nincs végleges címe) már játszható formában volt jelen az E3-on, és első bemutatkozása óta (a márciusi Gamestockon láthattuk először – arról a verzióról olvashattál 2001/6. számunkban) rengeteget fejlődött. Már négyféle autó volt játszható, és a járgányokkal New Yorkban is lehetett száguldani. A stílusos zene mellett (minden városban más rádióadót hallgathatunk) a pályák kidolgozottsága volt az, amitől szinte tátva maradt a szánk: mindenhol valósághűen helyezkedtek el a házak, a hirdetőtáblák, a parkok, és mindez visszatükröződött a kocsikról. Külön grafikai demó-számba ment az éjszakai vezetés egy heves zápor után. Az autók úgy törnek, ahogy kell, akár szilánkosra is zúzhatjuk sportkocsinkat. Még nincs négy hónapja, hogy a Gothamon dolgoznak; szinte hihetetlen, hogy mit vittek véghez a Bizarre emberei.





Dead or Alive 3
(Team Ninja/Tecmo)

A Dead or Alive 3 vitathatatlanul az E3 egyik legszebb játéka volt, a fantasztikus helyszíneken végletekig kidolgozott karakterek harcoltak egymás ellen, tökéletesen emberi mozgáskultúrát felmutatva. A kiállításon bemutatkozott a harmadik új karakter, cseppet sem meglepő módon egy újabb bögyös leányka. Sajnos még nem volt játszható, ám a konzollal együtt megjelenő DoA3 így is hatalmas tetszést váltott ki a nagyközönségből. A játék szépségére talán az a legjobb példa, hogy sokan nem hitték el, hogy amit látnak, az nem előre renderelt film, hanem a játékból kivágott jelenetek (az erdős pályán egyszerre 5000 levél kavargott a levegőben).



Morrowind
(Bethesda)



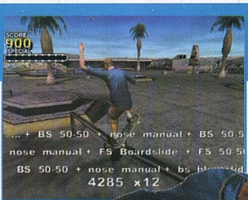
A Morrowind – a legfejlettebb stádiumban levő Xboxos RPG-ként – sokak figyelmét felkeltette, és nem is alaptalanul. A grafikán kívül említést érdemel még a világ kidolgozottsága, és a játékmenet nyitottsága. Ha akarjuk, akár minden erőnkkel elindulhatunk a főküldetést megoldani, de ha úgy tartja kedvünk, akkor felderíthetjük az egész világot, bejárhatjuk a 30 város bármelyikét, minden emberrel beszélhetünk, megpróbálhatunk kiirtani egy tolvajklánt, de akár be is léphetünk. Ha úgy tartja úri kedvünk, akár megpróbálhatunk a gonosz drow elfek bizalmába férkőzni, vagy akár a makulátlan hírű palotaőrség tagjává is válhatunk – a választás a miénk.

Mad Dash Racing
(Crystal Dinamics/Eidos)

A Mad Dash az Eidos első játéka lesz Xboxra, bemutatkozásnak soha rosszabbat! A játék nem más, mint egy versenyjáték, ám ezúttal nem kis versenyautókkal kell lehagynunk a többieket, hanem a saját talpunkat kell használnunk. A tucatnyi idegbeteg versenyző (ha a mókus kikap, akkor elkezdi rágni a saját lábát!) közötti választás kihat az egész futamra, ugyanis a tulajdonságaik eltérnek. Vannak olyan figurák, akik tudnak repülni, mások az erejüknél fogva képesek új utakat törni, és vannak akik hatalmas ugrásokkal próbálnak meg vetélytársaik elé vágni. A Mad Dash igazi partijáték, a négy részre osztott képernyővel megpróbálhatjuk porba alázni barátainkat.



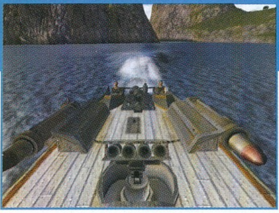
Tony Hawk's Pro Skater 2x
(Neversoft/Activision)



Tony Hawk megszállja az Xboxot is! Elsőként egy speciális, direkt e konzolra megjelenő változat érkezik, majd 2002-ben a harmadik rész is. A Tony Hawk 2x nem egyszerűen a második rész átirata, hanem tartalmazza az eddigi két rész minden pályáját, valamint három új helyszínt (az egyiket ki is lehetett próbálni, egy diszkóban kellett trükközni), ráadásul két gépet összekötve ketten is lehet egyszerre őrültködni. Sajnos a deszkásokat nem modellezték le újra, hanem egy-az-egyben átvették a DC-s változatban szereplőket, így ők kicsit kilógnak a környezetből. A program a grafikai ráncfelvarrás ellenére villámgyorsan futott, és fél másodperc alatt betöltötte a pályákat.









Blood Wake
(Stormfront Studios/ Microsoft)

Az egyik legélvezetesebb Xbox-játék a kiállításon mindenképpen a Blood Wake volt. A bődületesen nehéz akciójátékban (még könnyű fokozaton is csak sokadjára tudtuk végigvinni az első küldetést) két tucat küldetés vár ránk, ahol különféle állig (tatig) felfegyverzett hajókkal kell megmutatnunk ellenfeleinknek, hogy nekik sokkal jobb a víz alatt. A program legfőbb ékessége mindenképpen teljesen élethű fizikai modellezése: a hullámok megdobják ladikunkat, a közelben becsapódó rakéták megrázzák hajónkat, és akárhogy is próbáltuk, nem bírtuk a valóságtól elrugaszkodott viselkedésre bírni masinánkat. Azonkívül arra is kiváló példa volt minden játékfejlesztőnek, hogy hogyan is kellene kinéznie a tengernek egy játékban, és hogyan veri fel a permetet egy farmotor...



Unreal Championship
(Digital Extremes/ Infogrames)

Tanúi voltunk a legszebb konzolos FPS születésének is. Illetve, hogy pontosak legyünk, még a szülőcsatornában van, ugyanis az Unreal Championship csak jövőre jelenik meg, de akkor aztán "meg lesz jelenve"! Attól függetlenül, hogy alig pár hónapja kezdődött a fejlesztés, már most is rettentő élvezetes volt szétlőni az ostoba (illetve helyenként nagyon is okos) botokat. A legtöbb küldetés a szabadban játszódik, a 35 új helyszínen alig van néhány labirintus-pálya, és ezeket a program villámgyorsan kezeli (még akkor sem lassult le, amikor legalább tíz bot vette körül szegény gyalogosomat). Újramodellezett fegyverek, akár 32 játékost kiszolgáló internetes játéklehetőség és pazar grafika várható ettől a kis csodától.

Johnny Drama
(Sierra)



A Johnny Drama egy döbbenetesen jól eltalált designnal rendelkező Bond-paródia lesz. Hősünk egy kémszerepeket játszó színész, és amikor a gonosz Dr. Bumbershoot az irányítása alá akarja vonni a világot, nincs más választása, mint felhasználni a filmjeiben tanultakat, és leszámolni az őrült tudóssal. A grafika teljesen képregényszerű: olyan, mintha színes ceruzával rajzolták volna az egészet, de egyébként minden teljesen 3D poligonokból épül fel. Ebben a kissé debilen ható környezetben kell különféle bizgentyűket és gyors kocsikat felhasználva a bűn nyomába erednünk. Az E3-on egyelőre még csak egy pálya volt játszható, ám már abból is látszik, hogy nem mindennapi kalandban lesz részünk.

NASCAR Heat
(Monster Games/Infogrames)

Természetesen az Xbox is kap egy NASCAR-t feldolgozó játékot, ami a világ túlfelén legalább annyira népszerű mint nálunk a Forma I. (Tudjátok: egy rakás sportkocsi száguld körbe-körbe egy ovális, betonteknőben elhelyezkedő pályán.) A PC-n és konzolokon eddig látott NASCAR-feldolgozások elég gyengécskére sikeredtek a konkurens versenyjátékokhoz képest, de ez az Xbox feldolgozás – amellett, hogy villámgyors és tökéletesen élethű volt – látványával és hangulatával talán a tengernek ezen az oldalán is szerez néhány rajongót ennek a versenytípusnak. Sajnos az idei verzióban egyszerre még csak ketten küzdhetünk meg, de jövő ősszel már akár minden kocsit más irányíthat az interneten keresztül.







Halo
(Bungie/Microsoft)

Ahogy várható volt, a Microsoft eme zászlóshajója vonzotta az egyik legnagyobb tömeget a kiállításon. Vagy negyed órát kellett várni, amíg odajuthattunk a kontrollerhez – de megérte! A játék gyönyörű lett: fantasztikus textúrák borítanak mindent, és minden lény többezer poligonból áll. A játékmenet fantasztikus, mert a program sokkal több, mint egy hétköznapi FPS: társainkkal együttműködve kell a küldetésekben előrehaladni, melynek során több járműbe beülhetünk (bár az E3-on kiállított verzióban sajnos csak a terepjárót köthettük el), és például míg mi vezetünk, addig a kolléga a csomagtartóra szerelt ágyúval osztja a népet! Lehetőség volt kipróbálni az osztott-képernyős, négy játékos multiplayer-módot, ami azért már nem volt olyan jó: a játék néha botrányosan szaggatott és az egyjátékos mód remek grafikája is lényegesen le volt butítva. Szóval még van mit csiszolni rajta.

Fuzion Frenzy
(Microsoft)

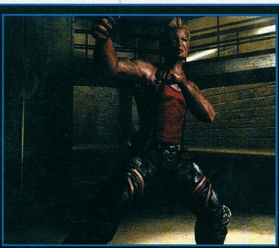


A Fuzion Frenzy a Microsoft által keltett egyik legpozitívabb meglepetés volt, ugyanis mi egy középszerű Mario Party-klónra számítottunk, aminél azonban a játék sokkal több volt: egy végtelenül élvezetes partijáték. Csak egy gép kell hozzá, meg négy irányító, és órákig el lehet ütni vele az időt. A kiállított verzióban csak 8 minijátékot próbálhattunk ki, a véglegesben negyvennél is több ilyen lesz. A látogatóknak is nagyon tetszett: amikor vége lett az E3-nak, az Xbox standnál a Fuzion Frenzys gépek lettek legutoljára kikapcsolva, ugyanis az emberek egyszerűen nem akarták abbahagyni egymás szívatását; a végén már könyörögni kellett a játékosoknak, hogy engedjék el az irányítókat, és fáradjanak szépen haza...



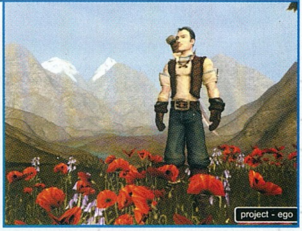
Project Ego (Big Blue Box/Microsoft)

Az E3 egyik legnagyobb meglepetése talán ez a játék volt. A Project Ego Peter Molyneux legújabb játéka, aki már egy éve dolgozik rajta, a legnagyobb titoktartás mellett. (Az E3-on is csak négy alkalommal mutatták be, igencsak szűk körben.) A játék alapvetően egy RPG, de van egy dolog, ami megkülönbözteti minden más szerepjátéktól (már azon kívül, hogy a grafikája láttán – ami Peter szerint még csak egy nagyon korai tesztverzió – tátva maradt a szánk), mégpedig az, hogy a világ él körülöttünk: karakterünk öregszik, egyre ráncosabb lesz, nő a haja (!); ha sokat vagyunk a napon, akkor lesül (!!!); ha megsebesítünk karddal egy gyereket, és újra találkozunk vele pár évvel később, akkor felnőttként is ott van rajta a heg; ha kitaposunk egy facsemetét, akkor nem fog kinőni a fa... A játék már csak Xboxra jelenik meg (még PC-re sem), és ugyan még nagyon sok idő van hátra a megjelenéséig, a platform egyik legjobb játékának ígérkezik.



Kakuto-X
(Microsoft Japan/Microsoft)

Erről a verekedős játékról még sajnos nem sokat tudni, vagy legalábbis nem többet, mint ami már a Gamestockon és a Tokyo Game Shown is kiderült – esetleg annyit, hogy jobban néz ki, mint a Virtua Fighter 4 játéktermi verziója. Az E3-on is csak egy videót mutattak be belőle, de ez alapján még szebbnek (vagy legalábbis sokkal realisztikusabbnak) tűnt, mint a Dead or Alive 3.



project - ego

Munch's Oddysee
(Oddworld Inhabitants/ Microsoft)





A harmadik Oddworld-játék legalább annyi érdeklődőt vonzott, mint a Halo, nagyon sokan voltak kíváncsiak rá, hogy az alkotók tudták-e hozni a már jól ismert elborult hangulatot, és a remek játékmenetet. Szerencsére igen, sőt, azt is sikerült kideríteni, hogy honnan származik a játékban szereplő töménytelen mennyiségű ökörség: a Munch fődesignere, Lorne Lanning, mialatt bemutatta a játékot, annyi baromságot eresztett meg, mint más három év alatt (a legjobb az volt, amikor szinkronizálta Abe-et, meg amikor elmagyarázta, hogy miért a lopakodás hangeffektje a leghangosabb a játékban). Az E3-on játszható kis epizódban végre láthattuk, hogy milyen jó munkamegosztás alakulhat ki egy gabbit és egy mudokon között: amíg Munch eltereli az ellenfél figyelmét, addig Abe belopakodhat az eddig őrzött helyszínre – 2001/4. számunkban bővebben is olvashatsz a két idiótáról.



Airforce Delta Storm
(Konami)

A Konami egyetlen kiállított Xbox-programja – az előzetes, élethű szimulációról szóló hírektől eltérően – teljesen arcade stílusú játék lett, ezért először kissé meglepődve álltunk hozzá, ám néhány perc – és pár kilőtt ellenfél – után már boldogan irtottuk a szembejövőket. A játék nagyon hasonlít a Namco Ace Combatjához, a legfőbb különbség az, hogy itt mintha részletesebb lenne a talaj kidolgozottsága, nem olyan elmosódottak a textúrák. A végleges játékban 50 gép kap majd helyet, ezek közül egyelőre még csak négy volt kipróbálható.

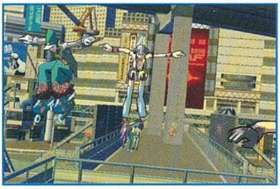


Amped:
(Microsoft Salt Lake City/ Microsoft)

Meglepő volt, hogy az Amped az extrém sport-túltengésben sem a "futottak-még" kategóriába tartozik, hanem ott van a legjobbnak járó cím közelében. A képekről látszik, hogy a grafika milyen színvonalas, de amit csak játék közben lehet felfedezni, az a teljes szabadság ritkán tapasztalt érzése (a játékmenetről bővetten az előző számunkban olvashatsz): arra megyünk, amerre jól esik, semmi akadály nem áll az utunkba – kivéve persze a fákat, amelyekkel azért most sem jó frontálisan ütközni –, ráadásul a pályákat egy pillanat alatt betölti a gép. Az irányítás kissé furcsa volt a Tony Hawk után, de pár lesiklás alatt bele lehetett jönni.

Jet Set Radio Future
(Smilebit/Sega)

A Sega egyik elsőként megjelenő Xbox-játéka a Jet Set Radio (Japánon kívül Jet Grind Radio volt a címe) második része lesz, és abból, amit eddig láttunk, legalább ugyanakkora sikert fog elérni – a karakterek a videóban egy hatalmas városban tombolnak, minden autón és korláton végigcsúsznak, valamint fellökik a járókelőket. A Smilebitnek ismét sikerült egy teljesen egyedi világot teremtenie; már a játék zenéje is annyira jól sikerült, hogy biztosan megjelenik külön CD-n. A JSRF az egyik legjobban festő Sega-játék volt a kiállításon, csak az volt a baj, hogy még nem volt játszható.





Cel Damage
(Electronic Arts)



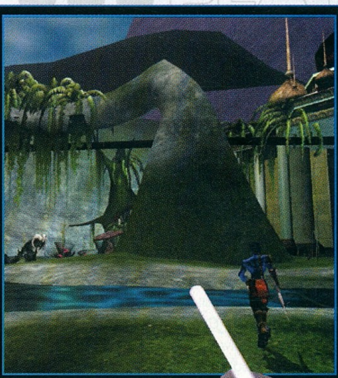


A Cel Damage szintén nagy meglepetés volt, egyike az Electronic Arts két játszható Xbox-os játékának (a másik a Madden 2002 volt). A játék leginkább a Twisted Metalhoz hasonlít, természetesen a grafikáját leszámítva – mindenféle fegyvert felvéve le kell gyalulni a többieket a pályáról. Az a képeken is látszik, hogy a grafika nagyon egyedi: olyan, mintha valami kretén rajzfilmet néznétek, mégis minden poligonokból épül fel. A látogatók többségének mondjuk eléggé bejött. Mindenesetre a játéknak fantasztikus hangulata van, alig lehet abbahagyni az ellenfelek irtását (négy gép volt összekötve).



Azurik: Rise of Perathia
(Adrenium/Microsoft)

Az Azurik valószínűleg a legnagyobb csalódás volt Xbox-fronton: a játék csúnya volt a többi Xbox-progihoz képest, el volt rontva az irányítása, és – egyedüliként a konzolra bemutatott játékok közül – még szaggatott is. A hat világ közül a levegőében kalandozhatott aki akart – szó szerint, ugyanis a játék általában üresen demózgatott, kicsit mindenki kiábrándult belőle. A májusi számunk előzetesében talán kicsit túllőttünk a célon, és túl sokat vártunk tőle. Reméljük nem így fogják kiadni, mert akkor hatalmas bukás lesz.



Obi-Wan
(Lucasarts)

A Lucasarts az európaiakat egyelőre csak egy programmal kecsegteti (a Starfighter Xbox-változatát csak az USA-ban jelentetik meg), mégpedig a jó öreg Obi-Wan Kenobi főszereplésével készült akciójátékkal. Sajnos ez messze nem olyan színvonalas, mint a Gamecube-os Rogue Leader, vagy a PC-s Galaxies. Az Xbox-standnál nem is lehetett játszani vele (csak egy nagyon rövid trailer ment az egyik nagy kivetítőn, akkor is mindenki inkább másfelé nézett), kipróbálni csak a Lucasartsnál lehetett, ha az ember előzetesen kért tőlük időpontot. A theedi pályát játszva tulajdonképpen csak a kamera helyzetében volt különbség a Phantom Menacehez képest, ráadásul a grafika – a lelkendező fejlesztő állítása szerint – sok minden, csak nem forradalmi. A Star Wars-rajongókon kívül mindenki jobban járna egy Rogue Leaderrel Xboxon is.





Az E3 után mindenféle online és nyomtatott kiadvány kedvenc szórakozása, hogy megválasztja a különböző "leg"-eket. Igen mulatságos, hogy mindenhol teljesen más eredmények szoktak kijönni, különös tekintettel arra, amikor több platformot vesznek egy kalap alá – ha viszont valamiben esetleg egyetértés lenne, akkor az a termék tényleg szuper volt. Mivel nem szeretnénk lemaradni a világ folyásától, most hirtelen felindulásból mi is kiosztunk néhány köcsögöt (aminél kéretik ismételten figyelembe venni, hogy benyomásainkat nem végleges játékokról szereztük), majd megnézzük, hogy kiket és milyen kategóriákban jelölt a (nem-hivatalos) E3-díjra legismertebb online és nyomtatott újságok kritikusaiból álló zsüri:

A legjobb PS1 játék

1. Alone in the Dark 4
– mert a szerzők itt már nem a maximumot hozták ki a PSX-ből, hanem többet

2. X-Men Mutant Academy 2
– mert PSX verekedős játék még sohasem nézett ki ilyen jól

3. Harry Potter: The Sorcerer's Stone
– mert az EA nemcsak egy sikerlicenccel gazdagította magát, hanem tényleg remekül kinéző játékot ütött össze

A legjobb PS2 játék

1. Final Fantasy X
– mert ezen egyszerűen nem lehet vita, ez tény

2. Baldur's Gate: Dark Alliance
– mert oltári jó grafikával tettek "konzolképessé" egy PC-s RPG-t

3. Silent Hill 2
– mert a grafikát olyan iszonyú jól használták hangulati elemként

4. Devil May Cry
– mert a legdivatosabb PS2-trendből ez hozta ki a legtöbbet

5. Jak and Daxter
– mert ezt a játékot már csak a grafikája miatt is képtelenség nem szeretni

6. RLH
– mert utat mutat, hogy merre fejlődhet tovább egy kissé elkoptatott játékstílus

7. Herdy Gerdy
– mert a grafika és a játék is teljesen egyedi

8. Ace Combat 4
– mert így kell kinéznie egy PS2-akciójátéknak, ha el akarja hitetni magáról, hogy ő szimulátor

9. Tony Hawk's Pro Skater 3
– mert LaWMaN megsértődik

10. Legion: Legend of Excalibur
– mert nem viccből játszottunk vele másfél órát

+1 Metal Gear Solid 2 és GT3
– mert nem szeretnénk, ha elsöpörne bennünket a népharag...

A leggyengébb PS2 játék:

1. Robocop
– mert nem volt még egy játék, aminek minden része ilyen gyenge lett volna

2. Mummy's Revenge
– mert a Robocop még ennél is gyengébb volt

3. Shadowman 2: Second Coming
– mert majdnem teljesen úgy nézett ki PS2-n, mint az elődje PSX-en

4. Bloody Roar 3
– mert egy PS2 verekedős játék nem lehet ennyire ronda

5. Frequency
– mert egy ilyen játék csak a japánoknak eladható

+1 Okage: The Shadow King
– mert nem értjük, hogy miért felejt el valaki azonnal RPG-t írni, mihelyt otthagyja a Square-t...

A legjobb Xbox játék:

1. Munch's Oddysee
– mert valami akkora éktelen ökörség az egész, hogy az megér egy díjat

2. Halo (1 játékossal)
– mert ilyen mélységű és színvonalú akciójáték eleddig még nem született

3. Project Gotham Racing
– mert minden tekintetben ugyanolyan etalonként fog szolgálni az Xboxos autóversenyek számára, mint a Gran Turismo 3 PS2-n

4. Unreal Championship
– mert megmutatta, hogy a klasszikus FPS-eknek nem csak PC-n van létjogosultsága

5.Blood Wake
– mert ilyen szintű fizikai modellezést, ilyen gyönyörű vízeffektet és ilyen rohadt nehéz játékot még nem pipáltunk

Citromdíj: Obi-wan és Azurik
– mert hirtelen nem tudjuk eldönteni, hogy ha Xboxunk lenne, melyikkel szeretnénk kevésbé játszani

A legjobb Gamecube játék

1. SW: Rogue Squadron 2
– mert valami elképesztő, hogy jobban nézett ki a villámgyorsan futó játék, mint maga a film

2. Eternal Darkness
– mert megmutatta, hogy nemcsak a fiataloknak szóló akciójátékoknak van jövője a Játékkockán

3. Luigi's Mansion
– mert Mario díszes kompániájának szereplésével csak jó játék van

Citromdíj: Waverace
– mert legalább olyan gyenge, mint amennyire jó az elődje volt N64-en

Nem-hivatalos E3-díj jelöltek:

A legjobb konzolos játék:
- Devil May Cry (PS2)
- MGS2: Sons of Liberty (PS2)
- Munch's Oddysee (Xbox)
- SW: Rogue Squadron 2 (Gamecube)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

A legjobb akció/kaland játék:
- Devil May Cry (PS2)
- Jak and Daxter (PS2)
- Munch's Oddysee (Xbox)
- Luigi's Mansion (Gamecube)
- MGS2: Sons of Liberty (PS2)
- Silent Hill 2 (PS2)

A legjobb versenyjáték:
- Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)
- Motor City Online (PC)
- Project Gotham Racing (Xbox)
- WaveRace Blue Storm (Gamecube)
- Wipeout Fusion (PS2)

A legjobb verekedős játék:
- Bloody Roar 3 (PS2)
- Capcom vs. SNK 2 (PS2)
- Super Smash Bros. (Gamecube)
- Super Street Fighter II TR (GBA)
- UFC: Tapout (Xbox)

A legjobb konzol hardver:
- Logitech GT Force kormány (PS2)
- Microsoft Xbox
- Nintendo Game Boy Advance
- Nintendo GAMECUBE
- Nintendo GAMECUBE Gamepad

Az eredményhirdetés június 18-án lesz, amire következő számunkban visszatérünk.

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA		92 %
HANG		87 %
ÉRTÉK		83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

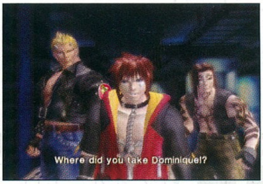
Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány háladó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat







Tartalom



Playstation	
Típus	Stratégia-szimulátor
Kiadó	JVC
	www.jvc.com
Fejlesztő	Enterbrain
Megjelenés	2001. április (PAL)

Tank Turismo

PANZER FRONT

Hál' istennek, nem vált általánossá a PS2 megjelenésével a kiadók oly gyakran tapasztalható PSX-et temető viselkedése. Legalábbis egy biztosan akad, aki komolyan veszi még a Playstationt, és nem átall belé energiát fektetni.

Konkrétan a JVC-ről beszélünk, aki bő egy hónappal ezelőtt dobta piacra legújabb játékát, a Panzer Frontot, amely példaértékű színvonalat képvisel a kortárs, finoman fogalmazva, nem túl igényes PSX-es programok tengerében. Fejlesztői munkáját a legjobban azzal jellemezhetjük, hogy a PSX-es változat alig különbözik a már két éve létező Dreamcastos verziótól.

A Panzer Front a kiadó korábbi játékához, a Submarine Commanderhez hasonlóan szintén a háborús témát karolja fel, csak éppen nem a képzelt jövőbe, hanem a képzelt múltba kalauzol minket. Az USA, Németország, illetve a Szovjetunió képviseletében a II. világháború fiktív és valós csatáit vívhatjuk meg ugyancsak fiktív és valós tankokkal. Az összesen 25 küldetést 38 különböző típussal játszhatjuk végig, akár a kedvünk szerint módosítva a résztvevőkön. Mindezt három különböző nehézségi szinten, ami azt jelenti, hogy a legkönnyebben, a zöldfülűn (Rookie) hamar, a legnehezebben, az ászon (Ace) pedig szinte azonnal ártalmatlanná tesznek minket, ha nem vagyunk elég óvatosak. A fejlesztők ugyanis a tankcsatákban érezhetően a legreálisabb szimulációt tűzték ki célul

Alakulatok

Harci egységeink kétféle nagy kategóriába tartoznak, a főszerepet kapott motorizált erők mellett jelen vannak gyalogosok is. Az ellenséges erőknél még bunkerek és tankelhárító ágyúk is teljesítenek szolgálatot, így általán nem középszerű eredménnyel.

Tankjaink méretük, páncélozottságuk, sebességük és természetesen lövegtornyuk kalibere alapján jellemezhetők. A vastagabb páncélzatú, nagy tűzerejű típusok (mint pl. a Jagdtiger) általában ormótlanok és sebességük még egy tisztességes csigának is szégyenére válna. A fürge, kis kaliberű ágyúval bíró tankok (pl. a Sherman) viszont egy találattól is az örök vadászmezőkön garázdálkodnak tovább. A nagy gépek könnyű célpontok, ám a kisebbek általában gyengébb fegyverzettel rendelkeznek, így velük sem pofonegyszerű a küzdelem. Ezen kívül a páncélzat szöge és vastagsága az egyes típusokon belül is eltérő a különböző oldalakon, még jobban érzékeltetve a tankok egyediségét. Tuti recept nincs, ám mivel 38 féle tankkal bolyonghatunk, remélhetőleg mindenki megleli majd a zsánerét.

Gyalogosaink mozgékony, ámde felettébb sérülékeny egységek, de szerencsére, ez a másik oldal erőivel is így van. Jelentőségük elsősorban a felderítésben és a galád ellen szemmel tartásában rejlik.

A tankelhárító lövegek parancsnoki létünk legbosszantóbb figurái. Félelmetesen messzire hordanak, és gyakorlatilag egyetlen lövéssel füstölgő roncsot csinálnak járműveinkből. Ráadásul nem olyan könnyű kiszúrni őket a tájból, egyedüli gyengeségük, hogy nem mobilizálhatók, ezért igyekezzünk őket minél hamarabb felfedezni a gyalogos csapatokkal.

Fegyverzet

Tankjaink fegyverzete típusonként változó kiszerelésű és hatékonyságú. Amenyniyben nem zöldfülűként építgetjük karrierünket, még van képe el is fogyni, úgyhogy igen takarékosan kell vele bánnunk. Alapvetően három különböző fegyver szolgál eszközül a fe-





▲ Az orosz csodafegyver, a motorizált kukta igencsak nagy riadalmat keltett a németek soraiban...

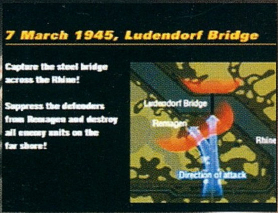


▲ Hmm...Kemény diónak tűnik



▲ Ki mondta, hogy csak a repülőgép lehet sugárhajtású?





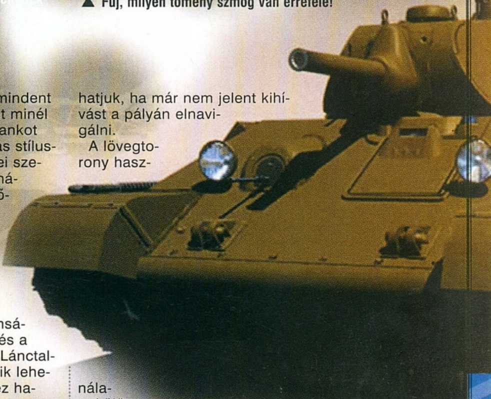
▲ A híd most is túl messze van, a németek viszont nagyon is közel



▲ Fúj, milyen tömény szmog van errefelé!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Panzer Front	
Shellshock	-
World Destruction League: Thunder tanks	-



délzeten, a takarékoskodás kedvéért elsősorban a rá leginkább érzékeny egységre nyissunk velük tüzet.

A tankok ellen leginkább a páncéltörő töltények (AP, APRC) hatékonyak, elsősorban a vékonyabb páncélzatú, sérülékenyebb részeken (pl. a torony). Mivel a tankok eltérő szögben és vastagságban borítottak acéllal, így mindegyik más ponton van kiszolgáltatva az ajándékküldeményeknek. A tankelhárító lövegek és a bunkerek viszont a nagy detonációjú bombákat viselik rosszul (High explosive, Heat), hátrányuk, hogy eredményes alkalmazásukhoz ívben kell letenni a beásott barátaink közelébe. A gyalogságot mind bombákkal, mind a fedélzeti gépfegyverekkel ritkíthatjuk, véges muníció esetén értelemszerűen az utóbbival. Általában elég nehéz leszedni őket, mivel ők is tisztában vannak merőben kevés acélt tartalmazó öltözékük hátulütőivel, így folyamatos mozgással, és hasravágódással igyekeznek – többnyire eredményesen – kijátszani lassúságunkat.



Végül, néhány tank – elsősorban a német Pz-széria tagjai – füstbombákkal is fel van szerelve. A pálya tetszés szerinti pontjára lőve sűrű füstfelleg borul a tájra. Tankunk és az ellenség közé lőve alapvetően védelmünket szolgálja, ám meglehetősen kétélű kardnak bizonyulhat, hiszen nemcsak minket, hanem az ellent is jótékony ködbe borítja. Talán a manőverezés során vehetjük valami hasznát, bár effektivitása elég kétséges.

Te jó ég, ellopták a kormányt!

Hát, igen, elérkeztünk a program egyik legbonyolultabb részéhez, az irányításhoz. A készítők ugyanis mindent elkövettek, hogy a Panzer Front minél jobban valószerű legyen, egy tankot pedig gyakorlatilag teljesen más stílusban kell vezetni, mint egy mezei személygépkocsit. A már említett három nehézségi fokozattól függően válogathatunk négy billentyűkiosztás között, értelemszerűen a veteránon és az ászon a bonyolultabbak, míg a zöldfülű szinten az egyszerűsítettebbek favorizálták.

A realisztikus irányítás járművünk legjellegzetesebb tulajdonságaira épít, azaz a lánctalpakra és a körbefordítható lövegtoronyra. Lánctalpaink ugyanis nem igazán teszik lehetővé a kereken guruló gépekhez hasonló kormányzást, viszont megvan az a jó tulajdonságuk, hogy akár ellentétes irányba is hajthatók. A fizika törvényeinek megfelelően tankunk eleje arra az oldalra fog kanyarodni, amerre kisebb az előre mutató hajtóerő. Így tehát a bal oldali lánctalp előre indítása jobbra, a jobb oldali balra fordítja masinánkat, persze még gyorsabban és kisebb ívben, ha közben a másik oldal hátrafelé hajtásával rásegítünk. Mindkét hernyótalp azonos irányba való egyenlő meghajtása egyenesen előre vagy hátra irányuló mozgást produkál, igényeink szerint. A leírva elég bonyolultnak tűnő haladást ennek ellenére nem olyan nehéz megtanulni, mint ahogy első pillantásra tűnik, csak rengeteget kell gyakorolni, mert a harcmezőn nemigen lesz időnk gondolkodni rajta. Tovább színezi a képet, hogy sebességi fokozatunkat is saját magunknak állíthatjuk, ha már nem jelent kihívást a pályán elnavigálni.

A lövegtorony használata külön figyelmet kíván, mivel a környezetünket a neki megfelelő kameraállásból láthatjuk, és így egyáltalán nem biztos, hogy menet közben kiszúrjuk a hátunk mögé settenkedő ellenségeket. (Az egyszerűsített gombkiosztásban ezért is mutat mindig a menetirányba.) Felderítés, vagy a célpont megközelítése közben célszerű nekünk is menetirányban tartani, hogy pontosan kiigazodjunk rosszakaróink helyzetét illetően.

A torony rendeltetésszerű használata természetesen külhoni felebarátaink szisztematikus megsemmisítése, lehetőleg minél nagyobb találati pontossággal és gyorsasággal. Sajnos külső nézetből nem lehet tüzet nyitni, viszont a távcsövünkkel belülről kuksizva gyakran igen könnyedén elsiklunk célpontjaink felett, különösen, ha ehhez a terep is „kedvező”. (Erdő, füstbomba, téli táj stb.) Az egységek célbavétele pedig már-már művészetnek is nevezhető, még magának Tell Vilmosnak is becsületére válna. A tankok műszerezettsége ugyanis a kornak megfelelő, és akkoriban cseppet sem meglepő



▲ Pedig a KRESZ szerint a hátsó lámpáknak kellene vörösnek lenniük...



▲ Mindenáron le kell számolnunk azzal az agresszív bunkerrel!



▲ Hm. Úgy tűnik, most a bunker számolt gyorsabban...

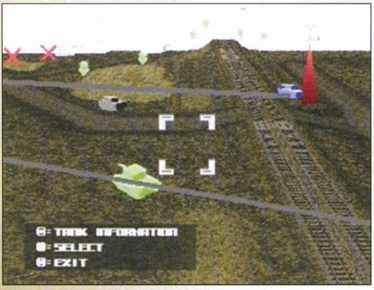




módon még nem volt divat a fedélzeti számítógép, így a távolság korrekcióját fejben kell beleszámítanunk a röppálya ívébe. Ez önmagában még nem egy óriási feladat, azonban ne feledkezzünk meg arról, hogy a fentebb nevezett úriemberrel szemben mi nem békésen üldögélő almákra nyitunk tüzet, hanem felfegyverzett és motorizált ellenfelekre, akik ezeket el nem ítélhető módon használni is fogják, és kimanőverezik gondosan elhelyezett lövéseinket. Az sem segíti túlságosan áldozatos munkánkat, hogy a minket ért találatok erejétől egész tankunk beleremeg, általában pont akkor, amikor már nagy vesződség árán precízen beállítottuk ágyúnkat. Pedig célozni érdemes megtanulni, mert bár páncélozott gépszörnyet vezetünk, gyakran nem lesz alkalmunk egymás után kétszer tüzet nyitni, pláne ha nincs mivel, ugyanis a valóságot leginkább modellező beállítás szerint (ász fokozaton) egy idő után elfogy a muníció, csak a könnyített szinteken lehet a végtelenségig puffogtatni.



▲ Fura egy szerzet e házőrző



▲ Gyermekeim! A stratégia az, hogy menjetek és győzzetek!

Egyedül nem megy!

Balgaság lenne azt hinnünk, hogy hernyótalpas kedvenceink nem éppen egyszerű irányításának elsajátításával máris túl vagyunk a játék nehezén. Bár egyre inkább közhiedelemmé válik a magányos hősök mítosza, nyugodjunk bele, hogy ők csak a szovjet és amerikai filmekben hatékonyak. A való világban sajnos a partizánkodásnak komoly következményei vannak, a magánakciókat folytatók hamar forrónak érezhetik a talajt a lábuk alatt (vagy sokkal inkább: hidegnek maguk felett). Érthető okokból ezért seregünk térben és időben egyaránt összehangolt harcmozdulataira lesz szükségünk a földi siralomvölgyben maradáshoz.

Hadműveleteink megtervezéséhez és szükség szerinti korrigálásához a csatateret részleteiben ábrázoló térkép áll rendelkezésünkre, amelyen a terepakadályokon kívül a saját, valamint a már felfedezett ellenséges egységek egyaránt fel vannak tüntetve. Hasznosságát lehetetlen túlhangsúlyozni, ugyanis nem csupán a tájékozódást hivatott szolgálni (bár az is meglehetősen alapvető szükséglet), hanem segítségével irányíthatjuk is az alánk rendelt alakulatokat, így kétszeresen is nélkülözhetetlen a puszta túlélésért folytatott kemény harcban.



▲ Ahogy a mellékelt ábrán látható, katonáink többsége erős dohányos

E virtuális terepasztalon betekintést nyerhetünk a csata aktuális állásába, leellenőrizhetjük egységeink állapotát, ne adj' isten, kiélhetjük utasítgató hajlamainkat. A lassan már kötelező szabály szerint vörös szín a gaz ellent szimbolizálja, míg zöld és kék színben a dicső ügyért küzdő haderő pompázik, az egyszerű szürke pedig a semleges álláspontú, azaz a ronccsá lőtt tankokat jelenti. Elsősorban a hazai pálya kék harcosai alkotják stratégiai lépéseink legfőbb bázisát, ugyanis ők tartoznak közvetlen parancsnokságunk alá.



Kijelölve beosztottjainkat, tetszés szerint megszabhatjuk útirányukat, lövethetjük velük a térkép egy kiválasztott pontját, esetleg bevédhetünk velük egy kulcsfontosságúnak vélt pozíciót. Saját tankunkra kattintva felvetethetjük velük a rendelkezésünkre álló négy lehetőségből a küzdelemnek logikailag legjobban megfelelő formációt, vagy lekérdezhetjük páncélzatunk állapotát. Az első lejátszott nem gyakorló küldetés után tapasztalni fogjuk, hogy e műveletek minél gyakoribb alkalmazása döntő fontossággal bír a harc végkimenetele szempontjából. A készítők legalábbis gondoskodtak néhány aprócska mozzanatról, amely kétségkívül életszerűvé és pont emiatt különösen izgalmassá varázsolja a játékot. Elsőként rögtön megemlíthetjük, hogy bár a II világháborúban nem harcolt tankok szerepeltetése kissé rontja a történelmi szavahihetőséget, arra szemmel láthatóan nagyon is ügyeltek, hogy műholdak például ne legyenek jelen. Pontosabban szemmel nem láthatóan, mert csak azon ellenségek pozícióját tudhatjuk meg térképünkről, amelyeket pillanatnyilag észlelnek szövetségeseink – a többit sajna nem. Könnyen elképzelhető, hogy micsoda galibát képes okozni egy fedezék mögött sunyin gubbasztó tank, vagy ami sokkal rosszabb, egy tankelhárító löveg. Csak jó szerencse kérdése, ha csak a fél szakaszunkat veszítjük el, mire felocsúdnánk. Az értelmetlen veszteségek elkerülése érdekében tehát érdemes (ha



▲ "isa pur és chomu vogymuk..."



▲ Na, erről beszéltem! Berlinben folyton eltévedek

nem kötelező!) felderíteni a terepet, mielőtt áthaladnánk rajta. Erre ideálisak a gyalogosok és a gyors, könnyű tankok, utóbbiakat sebességük, előbbieket kis méretük miatt fogják kisebb valószínűséggel elkaszálni.

A harci taktika második, ám nem kevésbé lényeges eleme a csapatok szervezése, és a megfelelő formáció meghatározása. A több irányból támadó erő könnyedén szétzilálhatja a szembenálló vonalakat, ugyanakkor meg is osztja a tűzerőt, ami a sajátunkat legalább ekkora mértékben sérülékennyé teheti. Ha túl kevés az egységünk, vagy csak szimplán nem kívánjuk elosztani őket, akkor variálhatunk a formáció megadásával is. Négyféle alakzatban követik tankunkat beosztottjaink: oszlopban, ékben, szétoszolva, vagy vonalban. A szellős alakzatban támadó gyors alakulataink elsősorban nagy tűzerejű ellenféllel (pl. tankelhárító löveg) szemben hatékonyak, míg az éket pont egy széthúzott arcvonal ellen használhatjuk sikerrel. A menetoszlop és a lineáris vonal az elsöprő támadáshoz, valamint az oldalról való védekezéshez szükséges, ha nagy kaliberű és páncélzatú, bár lassú gépeknek parancsolunk. Végül a tisztogatás sorrendje sem mindegy, ha nem is a győzelem, de a veszteségek mérséklése miatt. Amennyiben csökkenő tűzerő szerint haladva szenderítjük jobblétre tévedésben élő embertársaink járműveit, úgy a potenciális gyilkosainkat már az elején kiiktatva megvédhetjük magunkat a felesleges pontvesztéstől.



Hurrá!

A játék izgalmas, pergő ritmusa mellett a konzol képességeit bámulatos mélységekben kiaknázott grafikai megoldások sem maradhatnak szó nélkül. A tankok és a terep textúrája annyira élethű, hogy egyáltalán nem csodálatra méltó, hogy néha egy kicsit lelassul a képfrissítés. Talán egyedüli szépséghibája, hogy a megrongált házak textúrája találat közben sérül, majd ismét újra épségben áll. De ez semmiképp nem olyan súlyos, hogy túl zavaró legyen, hiszen a hangulat varázsába belefeledkezve hamarosan észre sem vesszük. Az egyes nemzetekhez passzoló zenéért viszont újabb piros pont jár, a stratégiai vonulat parádés megírásáról már nem is szólva. Remélhetőleg látjuk még a folytatását is...

Lysergize



▲ Fák, napsütés...Igazi kirándulóidő!



▲ Modern idők zenéje: M1 vs. T-80



▲ Menjünk, szedjünk egy kis paradicsomot!



▲ Ha nincs kéznél fejsze, még nem kell lemondani a tüzelőről!



▲ Nem is tudtam, hogy a német tankok már repülni is tudnak

ÖSSZEFOGLALÓ

A JVC egy hónapja megjelent programja, a Panzer Front ez év talán egyik legigényesebben kidolgozott PSX-es stratégiai-szimulációs játéka. A konzol díszére váló grafikája, alapos taktikai gondolkodást igénylő feladatai és nem utolsósorban hihetetlen hangulata miatt méltán javasolható a háborús játékok kedvelői számára.

POZITÍVUM

- igényesen kidolgozott grafika
- 38 féle tank
- kemény nehézségi színvonal
- élethű szimuláció
- nagyon jól kitalált, a nemzetekhez passzoló zene

NEGATÍVUM

- kicsit lassú
- az irányítás meglehetősen bonyolult
- nehézkesen változik a kameraállás

GRAFIKA	90 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	91 %

pal 1



Velorex-racing adventure

BATMAN GOTHAM CITY RACER

Playstation

Típus	Verseny/Akció
Kiadó	Ubisoft
	www.ubisoft.co.uk
Fejlesztő	Ubisoft
Megjelenés	2001. április 19. (NTSC)
	2001. május 18. (PAL)

Mindörökké Batman. Vagy inkább Batman mindörökké? Úgy látszik, derék denevér barátunk figurája folyamatos népszerűségnek örved a különféle szórakoztató iparágakban. Azt ugyan jelen pillanatban nem tudom, hogy a Batman-legendát szerették volna egy kicsit újra felfuttatni a program segítségével, vagy a népszerű hősnek kellene segíteni a game eladásában, de akárhogy is van, a név úgy látszik, nem mindenkit kötelez. A mostani produktum ugyanis kissé vérszegényre sikerült, mégpedig több fronton is.

Adva van ugye Gotham City, mely – mint köztudott – a bűn és a fertő városa. A világ söpredékének és bűnözőinek gyűjtőhelye is, ahol a legkönnyebb feljutni az alvilági szamárlétrán – de ugyanolyan gyorsan el is lehet tűnni örökre... A polgármester és a karhatalom tehetetlen, képtelen gátat szabni a bűnnek. E sötét áradat ellen nem sokan merik felvenni harcot, de a derék Bruce Wayne nem rest, s az igazság szinte egyetlen védelmezőjeként (na jó, akad még néhány társa) megpróbál rendet tenni szeretett metropoliszában, bár csatájuk a tengernyi bűntevővel szemben igen csak szélmalomharcnak tűnik...

Ez esetben azonban nem kiemelkedő testi adottságai révén kell móresre tanítani a negatív szereplőket, hanem a Batmobil irányításában kell jeleskedni. Ha mindenképpen hasonlítani kéne a produktumot valamihez, akkor azt mondanám: képzeljük el a Drivert, egybeszőve a Denevér-ember legendájával. Ugyanis a küldetések alatt célunk nem egyéb, mint a megadott idő alatt eljutni a térkép egyik pontjáról a másikra. Sajnos, ez itt – ellentétben a Driver-rel – elég unalmas és fantáziátlan.

Kétféle módon is megpróbálhatunk rendet tenni eme lepratelepen. Az első lehetőség a hangzatos Adventure módot takarja. Ez egy negyven küldetésből álló campaign, melyet teljesítve hősünk a jól végzett munka örömével hazatérhet, s felfüggesztheti városvédő szerepét – legalább 10 percre...

A küldetések előtt mindig kapunk egy teljesítendő célt, valamint – igen sokszor animáció képében – megkapjuk a beleélést segítő háttér-információkat is. Ez után jön az adrenalin-pumpáló akció... már amennyiben 4-6 éves klapecok vagyunk. Ezen életkor felett ugyanis heveny ásítozásra késztet a játék. Az még hagyján, hogy a város a szürke minden árnyalatában pompázik – de a többi szín valahogy nem képviselteti magát a palettából. A figurák és tereptárgyak láttán sem fogja senki az állát keresgetni a padlón. Erre aztán még a "kihívás" is rátesz egy lapáttal: induljunk el, s keressük meg a célt – na jó, néha még lövöldözhetünk is egy picikét.



Minden feladatra megszabott idő áll rendelkezésünkre. Ennek mennyisége (ideális esetben) elég ahhoz, hogy teljesítsük a missziót – már amennyiben tudjuk, merre kell pontosan menni. Ez azonban általában csak akkor igaz, ha követnünk kell egy járművet. Különben csak egy nyíl jelzi a képernyő tetején, milyen irányban található az elérni kívánt helyszín, a többi rajtunk múlik. Helyzetünket könnyítik az utakon elszórva található óra-ikonok, amelyek szűkre szabott időlimitünket bővítik kissé. Rajtuk kívül az üldözés során összegyűjtött sérüléseket tudjuk még orvosolni az erre szolgáló tárgyakkal.

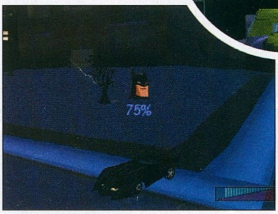
Persze, egy sima versenyzős-üldözős játék még nem elégítené ki a Batman-fanok akció-éhségét. A "hagyomány" is megköveteli, hogy bűnüldöző barátunk felfegyverezett járgányokkal eredjenek a sötét lelkületű ellen nyomába. Két-két fegyvert vethetünk be az előttünk, illetve mögöttünk virgonckodó gazfickók ellen.

A másik egyéni játékmód a Patrol nevet nyerte el. Ebben az általunk megadott idő alatt, a nekünk szimpatikus járgányt kiválasztva kell minél több törvényszegőt hatástalanítanunk. Miután leketyegett az óra, teljesítményünk kiértékelésre kerül egy százalékos érték formájában.

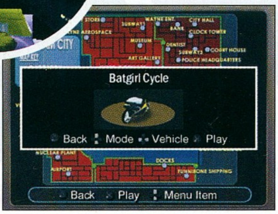
A kétjátékos mód hasonló az előbb említett őrjáratozáshoz, csak itt az ellen irányítását nem a gép, hanem egy felebarátunk látja el. Természetesen nem lehetünk mindketten batmanók, az egyik félnek mindenképpen valami negatív személyt kell megpróbálni sikerre vinni (néha nekik is lehet ünnepnap).

Az irányítás és a kezelés nem igazán nevezhető szimulátor-nehézségűnek, egy az egyben az arcade-stílus jegyeit viseli magán. A járművek – csúcsjárgányhoz méltóan – rögtön fordulnak, nem sodródnak, pörögnek, csúsznak ki.

Az utakon – zsúfolt metropoliszhoz



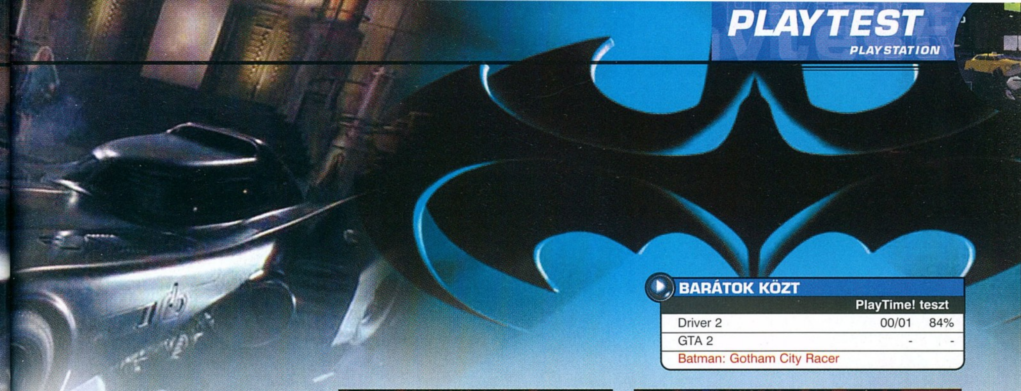
▲ Egy sikeres küldetés jutalma



▲ Ha nincs bűnöző, max pizzát viszek ki



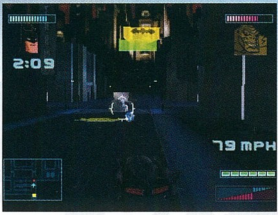
▲ Ilyenkor persze nincs taxisblokád



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Driver 2	00/01	84%
GTA 2	-	-
Batman: Gotham City Racer		

méltóan – megtalálhatók a civil járművek is. Céljukként elsősorban a bűnözés támogatását tűzhették ki, ugyanis ezt igen találékonyan képesek végrehajtani. Lépten-nyomon elénk állnak vagy nekünk jönnek. Más szerepük nem tudom, mi lehet, merthogy a "nyüzsgő város" érzést nem igen sikerül hozniuk. A játék egyáltalán nem tartozik a nagy kihívást jelentő programok kategóriájába. A negyven küldetést igen rövid idő alatt végig lehet nyomni, s az ellenfelek sem okoznak gondot – sem a likvidálásuk, sem az esetenkénti követésük. Talán a legtöbb probléma a helyes útvonal megtalálásával lesz. Nem tudom, hogy a civilek és gengszterek által vezetett autók mozgató rutinját ki tervezte, de valószínűleg egy volt hivatásos katona, ugyanis a sarkokon egy tökéletes, 90 fokos fordulóval kanyarodnak be – ez még a comic-környezethez képest is igen kirívó és nevetséges. Az, hogy Gotham City alapjában véve a sötétség városa, még nem feltétlenül kéne, hogy rányomja a bélyegét a környezetre is. A szürke utcákat szegélyező még szürkébb épületek nem a komor hangulatot árasztják, hanem a grafikusok tehetségtelenségét. A színvilág mellett a különféle tereptárgyak kialakítása is gyatrára sikerült. Pixeles, gyenge kidolgozottságú járművek és épületek jellemzik a környezetet. Erről a látványról az embernek a régi, békebeli Batman képregények ugranak be – de nem a hangulatuk miatt, hanem hogy kb. a játék is az akkori színvonalat üti meg... Éppen ezért furcsa, hogy e puritánság ellenére nem terjed különösebben messzire a látóterünk, s az újabb környezeti elemeket is csak "bedobálja a képbe" a gép, nem folyamatos a megjelenítés. Az, hogy a küldetések közötti animációk árasztják a régi feelinget, az még oké, sőt elmennek az "eligazítások"-nál kapott állóképek is, de a játék közben tapasztaltaktól még a legfanatikusabb comic-rajongóknak is elmegy a kedvük.



▲ A lövedék még nálad is gyorsabb, haver!

Mivel főhősünk kabala-állata közismerten gyenge hallású (nem a radarjáról van szó!), úgy gondolhatták, a rajongók is adoptálták eme képességét, mert nem igazán fektettek nagy hangsúlyt a hanghatásokra sem. Néha dudálnak a civilek, puffan egy-két lövés, és az is hallatszik, ha nekimegyünk valakinek/valaminek. Nagyjából ennyi, s ez igazán nem sok. Ezt még tetézi az a tény is, hogy a zene is inkább csak bona, de az legalább nagy vonalakban betölti a "háttérzene" funkciót.

Na, kérem szépen, ennyi lenne ez a játék – sajnos, nem sok, de legalább van, már amennyiben ez vigasztal valakit... Engem személy szerint nem. Az UbiSoft ennél azért jóval kellemesebb programokkal is meglepett már minket – hát, néha ocsú is kerül a búzába. Azért a kisebb gyerekek még elszórakozhatnak vele, hiszen sem a kezelhetőség, sem a feladatok nem nevezhetők nehéznek, s talán a gyenge látvány sem zavarja őket nagyon. Ha ennyire nem megy a bőregér-biznisz, hogy ilyen stuffok hivatottak ismét divatba hozni, akkor azon sem csodálkoznék, ha a közeljövőben valamelyik brazil/mexikói sorozat szereplőjeként tűnne föl Bruce és kompániája... Tréfát félretéve: szerintem még Batman sem fog eladni egy ilyen színvonalú játékot.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Szerintetek elengedett?...



▲ A kőarcú szeretne meglépni, de ezért vagyok én!

ÖSSZEFOGLALÓ

Most már ilyen játék is készült Batman főszereplésével. Ez inkább szomorú, mintsem örömteli hír, hiszen a program kivitelezése igencsak hagy kívánnivalókat maga után. Sem nem látványos, sem nem izgalmas – azoknak a gyerekeknek talán jó lesz, akik szeretik képregényt és most kezdenek ismerkedni a PSX-el. Ők még talán még élvezik is egy kicsit...

POZITÍVUM

- Kellemes kerettörténet
- A fiatalabb korosztály számára még izgalmas is

NEGATÍVUM

- Puritán grafika és hang
- Szinte minden küldetés ugyanaz
- Nem jelent kihívást

GRAFIKA	65 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	68%



▲ Imádom a pénzes nőket



▲ A segítőkész lakosság munka közben



Loholoszaurusz

LAND BEFORE TIME GREAT VALLEY RACING ADVATURE

Playstation

Típus	Futóverseny
Kiadó	TDK Mediactive
	www.lbtgame.com/lbt/
Fejlesztő	Vision Scape Interactive
Megjelenés	2001. május 7. (NTSC)
	2001. május 25. (PAL)

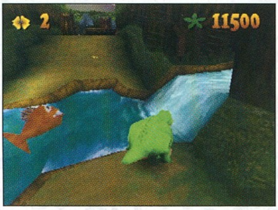
Még 1988-ban történt, hogy George Lucas, illetve Steven Spielberg ötlete alapján a Disney-től megvált animátor, Don Bluth elkészítette a nagy sikerű egész estés animációs filmjét, Land Before Time címmel. A rajzfilm egy fiatal dinoszauruszról szól, aki már kora gyerekkorában árvaságra jut á la Bambi. Amikor aztán a csöppnyi (alig pár tonnát nyomó) növényevő a legendás "Nagy Völgyről" hall történeteket, ahol minden mennyeien békés, s a hozzá hasonlók kifogyhatatlan mennyiségű táplálékban dúskálnak, úgy dönt, ha törik, ha szakad, felkeresi ezt a helyet. Ahogy aztán az lenni szokott: a völgy keresése során csatlakoznak hozzá további – szintén árvaságra jutott – barátok, s együtt mennek át számos kalandon, mely során formálódik a jellemük, és egyre szorosabbá válik köztük a barátság. A film nyilvánvalóan ezek miatt a jól kitalált, aranyos főszereplők miatt lett olyan sikeres, hogy 2000-ben immár a hetedik résznél tartott – igaz, az első részt kivéve a többi már csak videó-kiadásban jelent meg. Már nem először készült Playstation-játék a sorozatból, hiszen korábban már egyszer "visszatértek" a Nagy Völgybe a dinók (pontosabban: egy elveszett dinótojást kellett visszajuttatniuk oda) egy kellemes kis platformjáték keretein belül. Ezúttal azonban – mint ahogy a cím is mutatja – versenyezni lehet abban a bizonyos "Nagy Völgyben"; egyszerűbben fogalmazva: futóversenyeken vehetünk részt. A kerettörténet legalább annyira "bonyolult", mint maga a játék: az intro animáció azzal kezdődik, hogy a film dinói elégedetten legelésznek, majd jön a Cera nevű pajtásuk, akinek a kérdésére, "Na most mit is fogunk csinálni?", a többiek azt találják ki, hogy futnak egy jóízűt...

Ezek után máris a főmenübe kerülünk, ahonnan indíthatjuk a versenyeket. Végigrohanhatunk a festői vidék füves lejtőin, de a komor barlangjain is, valamint hegyi utakon, avagy erdős részeken keresztül vághatunk át: e négyféle táj váltakozik a játék pályáin, plusz még az időjárás is néha borongósra, esősre vált.

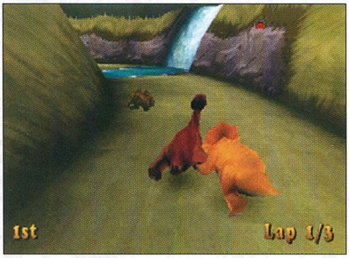
A játék üzemmódjának kiválasztása után először is el kell döntenünk: a hosszú nyakú brontosaurus-kölyökkel, Littlefoottal akarunk-e lenni (a filmben ő viszi bele minden csintalanságba a többieket), vagy inkább a folyton éhes kis zöld stegosaurus, Spike a szimpatikus, netán Cera, a kissé hazudós triceratops vagy az óvatos Ducky, az apró trachadon a nyerő – film rajongói tehát mind megtalálhatják a kedvencüket. Egyébként ha már a szereplőválasztásnál tartunk: a versenyzés módja miatt nem teljesen mindegy, hogy kit választunk. A kistermetű Ducky például lassabbnak tűnik a társainál, viszont vele olyan réseken is át lehet bújni, ahol a többiek nem férnek át.



A pályákból kétszer nyolcat számolhatunk össze: nyolc egyjátékos akadálypályát, és nyolc versenypályát. Míg a versenypályákon egy másik szereplővel futhatunk versenyt – akár kétjátékos módban, hiszen a másik dinót nem csak a gép irányíthatja, hanem van osztott képernyős lehetőség is -, addig az akadálypályákon mindössze egyedül vagyunk, és bizonyos levél-csillagokat kell gyűjtögetnünk. A gyűjtögetésben az a kihívás, hogy dinónk folyamatosan szedi a lábait, s a pályákon nem lehet megfordulni, amit egyszer magunk mögött hagytunk, azért már nem lehet visszamenni. Mielőtt belépnénk az adott szintre, láthat-



▲ A halat sajnos nagyon nem szeretik a növényevők



▲ Némi lökdösődés után az élre török



▲ Aki tud, az tud...

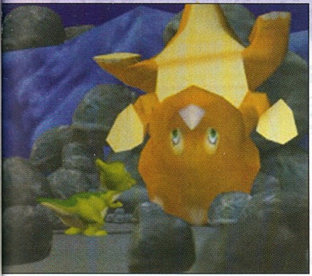


▲ Ducky egy lapulevélen csusszan át a mocsáron





▲ Éjszakai csónakázás



▲ Cera egy új pályát fedezett fel a kőomlásnál!

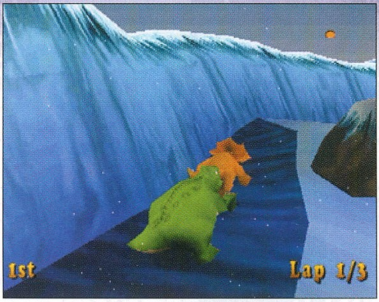
juk, mi a pontkövetelmény (amit szemlátomást a kisgyerekek tudásához igazították), s azt kell teljesítenünk, hogy behozzunk új pályákat, a nyolcból ugyanis először csak négyet próbálhatunk ki. Miután a szintet teljesítettük, a rekordot próbálhatjuk megdönteni, ahol a pontszám magától értetődően a virágok gyűjtéséből jön össze. A követelmény egyébként nem mindig pontban van meghatározva: ez attól függ, hogy milyen nehézségi szintet választottunk. A legkönnyebb fokozaton van az említett ponthatár, a normálon az időt kell teljesítenünk, végül a legnehezebb szinten az idő és a pontszám is fontos.

A pályák eléggé – vagy inkább nagyon – egyszerűek, de azért van rajtuk néhány akadály: ledőlő, guruló fatörzseket kell átugornunk, jókora fenyőtobozokat kell kikerülnünk, na és a kószáló teknőcökben, illetve a folyókból kiugráló halakban is könnyen meg lehet botlani. Ha valaminek nekimegyünk, jócskán visszapattanunk róla, s ezáltal értékes másodperceket vesztünk. Az akadályverseny easy fokozatánál persze nem annyira értékesek ezek a másodpercek, hiszen az idő ott nem lényeges. Az akadályokkal ellentétben van néhány tereptárgy, amiknek kifejezetten érdemes nekimennünk. Jól tesszük például, ha a kerek fatuskókra ráugrunk, ugyanis az így rögtönzött csónakokon hamarabb kelhetünk át a kisebb mocsarakon vagy patakokon.

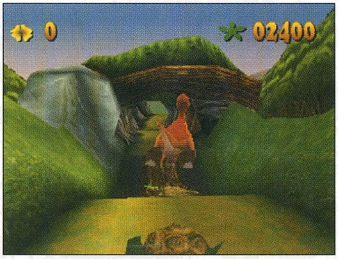
Egy futóversenytől elég meglepő módon még ugratók is vannak, melyek értékes holmikhoz repítik a dinónkat: vagy a levegőből lehet leszedni a cuccokat, vagy egy kiálló sziklaszegélyre kell felkaptatnunk és ott összeszednünk a dolgokat. A pontszámunkat növelő színes csillagokon kívül találhatunk sárga virágokat, melyek extra energiát szolgáltatnak. Csak le kell nyomnunk a Kört, s máris "turbóra" kapcsolunk – persze csak ha van nálunk virág. Felvehetünk ezen kívül kék virágokat is, amiket azonban nem lehet raktározni. Azonnal aktiválódik a hatásuk: a felhasználásukkal jobban tartják magukat a dinóink az úthoz, s még a mocsaras részeken sem csúszkálnak.

Noha a pályák kidolgozásával nem kellett túlfárasztaniuk magukat az alkotóknak (mindenhol csak egyetlen, szűk úton rohanhatunk végig), a játék azért meglehetősen szép, aranyos grafikát mondhat magáénak: fények világítanak be például a barlangokba, avagy a jégen csúszkálva tükröződnek hőseink. A dinók aranyos animációval mozognak, s még apró filmbetétek is színesítik a játékot: az akadálypályák teljesítésével láthatjuk, hőseink miként fedezik fel az újabb helyszíneket. Bűbájos kis játék a Great Valley Racing Adventure, de amint ebből a jelzőből is kitűnik: a legapróbb gyerekeken kívül aligha tud lekötni bárkit is huzamosabb ideig. Túlságosan is egyszerűek a pályák, kevés új dolog történik rajtuk, és egyáltalán: kevés a helyszín. A hardcore játékosok jobban teszik, ha máshol élik ki a versenyzési lázukat.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Szerencsére ez itt nem alkalmas hely az előzésre



▲ Ezek a teknősök mindig csak útban vannak



▲ Az eső ellenére feltűnt, hogy van itt fenn egy szegély



▲ Egy brontosaurus ott bizony nem fér át

ÖSSZEFOGLALÓ

Mint ahogy a játék alapjául szolgáló rajzfilm is, úgy a Great Valley Racing Adveture is a legifjabbaknak készült. Ha ezt nézzük: egy nagyon aranyos versenyjáték, cuki dinókkal a főszerepben. A gyerekek remekül elszórakozhatnak velük – a felnőttek azonban inkább maradjanak a Gran Turismonál.

POZITÍVUM

- A rajzfilm kedvelői a kedvenc dinóikkal rohangászhatnak
- Két különböző játékmód

NEGATÍVUM

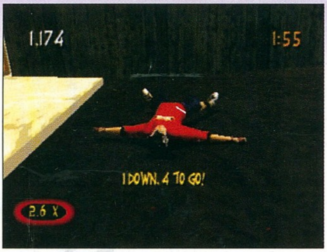
- Túlságosan is rétegjáték: fiatal gyerekeken kívül másnak nemigen ajánlható

GRAFIKA	80 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	70 %



A nevem Levin. Most már mindent tudnak

MTV SPORTS T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX



▲ Pfuu, ez megvolt! Pihenhetünk!

Playstation	
Típus	Extrém sport
Kiadó	THQ
	www.mtvsports.thq.com/bmx/
Fejlesztő	Blue Shift
Megjelenés	2001. március 22. (NTSC)
	2001. április 6. (PAL)

Nem is olyan rég alig győztük kapkodni a fejünket, olyan gyors egymásutánban jelentek meg az extrém sportokkal foglalkozó PSX-programok. A lendület ugyan alábbhagyott (jobban mondva: áttért a PS2-re), de még így is hozzájuthatnak egy-egy reményteljesebb darabhoz azok, akik – legalábbis egy ideig még – kitartanak a PlayStation mellett.

A mai egész estét betöltő programunk házigazdája T.J. Lavin, aki talán nem annyira híres, mint Mat Hoffman vagy Dave Mirra, de azért ő is besöpört már pár díjat az eXtreme Games-en. Egyszóval, a "megfelelő embert a megfelelő helyre"-alaptézisben nem találhatunk semmi kivetnivalót: ez megvolna. Jöhetnek a többiek. Őket is a megfelelő csoportból választották ki a készítők, tehát BMX-esek mind egy szálig (mondjuk jól is néznénk ki itt egy autóversenyzővel!), bár az ő személyük talán kevésbé ismert, mint a címadóé (Fuzzy Hall, Chris Doyle, stb.). Velük a választható versenyzők száma eléri a tízet. Hogy ki kit választ, az már az egyéni ízlés témakörébe tartozik, hiszen nincsen nagy különbség közöttük, leginkább csak a speciális trükkjeikben térnek el egymástól. (Pár ötlet választási irányadónak: a legkancsalabb, a legelső, a leg...)

A játék bevezetőjeként különféle BMX-es videókból összevágott anyagot nézhetünk meg. Lehet ámuldozni, hogy milyen trükköket is hajtanak végre egyesek a valóságban – kipróbálásukat fájdalmas csalódások elkerülése végett inkább csak a játékban ajánlanám.

A játék irányítása egyszerű, különösen, ha már foglalkoztunk bármilyen hasonló jellegű programmal. Az X lenyomásával tehetünk szert sebességre, és ezzel is rugaszkodhatunk el a földtől. A négyzettel a bicikli, a körrel a test, a háromszöggel a kiállás és a csúszás trükköket vethetjük be, persze mindezekhez az iránygombok használata is elengedhetetlen. A trükkök legtöbbjének kivitelezésével semmilyen gondunk nem akadhat. Fantasztikusan néz ki, ahogy kedvenc kerekesünk végrehajtja a számára előírt feladatokat, szerintem eddig sehol sem voltak ilyen életszerűek a trükkök.

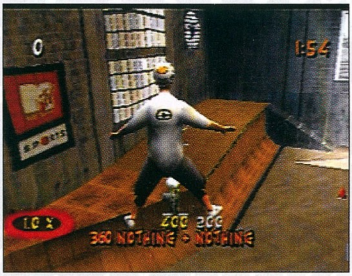
Ha sikeresen földet értünk, akkor nem csak a megérdemelt pontszámunkat kapjuk meg, hanem esetenként a szorzónkat is növeli, így több pontot kaphatunk a következő alkalommal. Ha elég sokáig sikerül megúsznunk esés nélkül (trükközni azért kell), akkor emberünk "feltöltődik" (apró energia kisülések jelennek meg körülötte), amitől nagyobbakat tudunk ugrani, tovább maradunk a levegőben, és használhatjuk a speciális trükkjeinket, amiket az irány kétszeri megnyomásával tudunk előhozni.

A legnagyobb probléma az irányítással, hogy nem következetes, ami a kevésbé realisztikus fizikának is betudható. Néha minden különösebb ok nélkül elesünk, máskor pedig a leglehetetlenebb helyzetben is talpon tudunk maradni, és ez bizony igencsak megnehezíti a trükkökből való pontos megérkezést.

A fordulási ív hatalmas, ezért ha hirtelen szeretnénk irányt váltani, akkor használjuk az R1, L1 gombokat, aminek hatására azonnal 180 fokos fordulatot veszünk. A másik probléma is ebből adódik (legalábbis számomra), mivel a levegőben is ezekkel lehet forogni vagyis, ha az elugrás pillanata előtt véletlenül megnyomjuk ezen gombok egyikét, akkor nem ugrunk, hanem fordulunk.

Az egyjátékos módban kétféle játékot választhatunk. Az első a Pro Circuit, ahol a sztorit játszhatjuk végig, fejleszthetjük a versenyzőket, és megszerezhetjük a különféle extrákat, pályákat. Először csak egy pálya áll a rendelkezésünkre, ennek teljesítése után nyílnak meg a további helyek hármas cso-

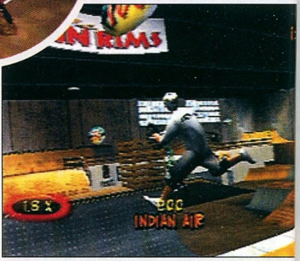




▲ Nézd má! Hát nem



▲ Ez lesz a nagy pofára esés!



▲ Segítség! Hol a talaj?



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Dave Mirra Freestyle BMX	00/01	82%
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX		
Razor Freesyle Scooter	01/03	76%



▲ Állj egy kicsit messzebb, úgy jobban látom a robbanást



▲ A szarka módszer célravezető (csillog, tehát összeszedjük)



▲ Itt már nincs mit tenni, tárta szét karját versenyzőnk

portokban. Minden egyes pályán pár különféle (a többi ilyen kategóriájú programhoz teljesen hasonló) feladatot kell megoldanunk. Ezek nagy része kimerül a "csinálj egy trükköt itt – keresd meg ezeket amott" kategóriában. Az egyjátékos mód másik lehetősége a Practice (gyakorlás), ahol a kiválasztott pályán a végtelenségig gyakorolhatjuk a különféle trükköket, kombinációs lehetőségeket. A többjátékos módban megtaláljuk a már szokásosnak nevezhető "ki gyűjti be a több pontot"-tól a területfoglaláson át a bomb módig szinte mindegyiket. Ez utóbbi igen érdekesre sikeredett. A játékosok egymás között passzolgatják a bombát oly módon, hogy egyre jobb trükköket mutatnak be. Akinek nem sikerül, és az idő lejártakor nála van a bomba, az... a többit sejthetitek. A multiplayer módban mindössze egy komoly kivetnivalót találhatunk: ez pedig a másik játékos kirajzolása, hiszen szinte csak egy pacaként láthatjuk a BMX-versenyzőt. A kétjátékos módoknál viszont sikeresen megoldották az osztott képernyő legnagyobb (vízszintes vagy függőleges legyen) dilemmáját, hiszen egy gombnyomásra bármikor átkapcsolhatunk a másik fajta nézetbe. A program a megjelenítését tekintve nem tartozik a leglátványosabbak közé, de semmi esetre sem puritán. A pályák tervezésébe csak elvétve kerültek logikátlan elemek, és szerencsénkre eléggé eltérőek egymástól mind felépítésüket, mind stílusukat tekintve (mindhárom fajta pálya szerepet kapott a játékban: Dirt (terep), Street (utca), Vert (kiépített pálya)). Talán azt vethetnénk még a programozók szemére, hogy egy kicsit több poligont is használhattak volna a főbb tárgyaknál, mivel néhány igencsak szögletesre sikeredett. Ugyanez igaz a textúrákra is, amelyeknél a részletesebb darabok bizony néha hiányoznak.

A játék hangzásvilága illeszkedik a BMX-es miliőhöz, a biciklik zörejeit, a különféle csúszó, koppanó hangokat a megfelelő módon alkalmazták a készítők. A zenék a szokásos punk rock stílust követik, keményebb hangzásukkal, pergő ritmusukkal megadják a szükséges lökést a többszöri próbálkozáshoz sikertelenség esetén. Az előadók már kevésbé ismertek, legalábbis csodálkoznék, ha kis hazánkban valaki hallott volna már az SR-71 nevű bandáról vagy akár a Kottonmouth Kingsről. Az egyetlen probléma a zenével az, hogy a gyakorlás módban nem váltogatja automatikusan a számokat, hanem csak egyet játszik le végtelenítve. Így kénytelenek vagyunk manuálisan változtatni, ha már nagyon unjuk az ismétlődő dallamokat.

A THQ legnagyobb szerencséjére még a Mat Hoffman's PRO BMX előtt jelent meg. Ha ez a kiadási sorrend fordított lenne, akkor az MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX nem sok jóra számíthatna, mivel az extrém sportok rajongói biztosan a másikkal ütnék el minden maradék szabad idejüket. Így azonban van (illetve volt) pár hét próbálkozási lehetősége a rajongók kegyeinek meghódításáért.



▲ Már a tábla is megmondta, hogy vigyázzunk a fejünkre

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Örömömben messzire szállok

ÖSSZEFOGLALÓ

A legjobbnak mondott extrém sportjátékokhoz viszonyítva a T.J. Lavin Ultimate BMX-nél nem érezhetjük azt az indíttatást, hogy "De jó lenne most ezt élőben is kipróbálni!". Ennek és az apró, de bosszantó hibáinak köszönhetően csak annyit mondhatunk, hogy a sportág rajongóinak természetesen kötelező, de az igazi ínyencfalatra vágyó többiek talán inkább várják meg a Mat Hoffman megjelenését, mert érzésünk szerint azzal jobban járnak.

POZITÍVUM

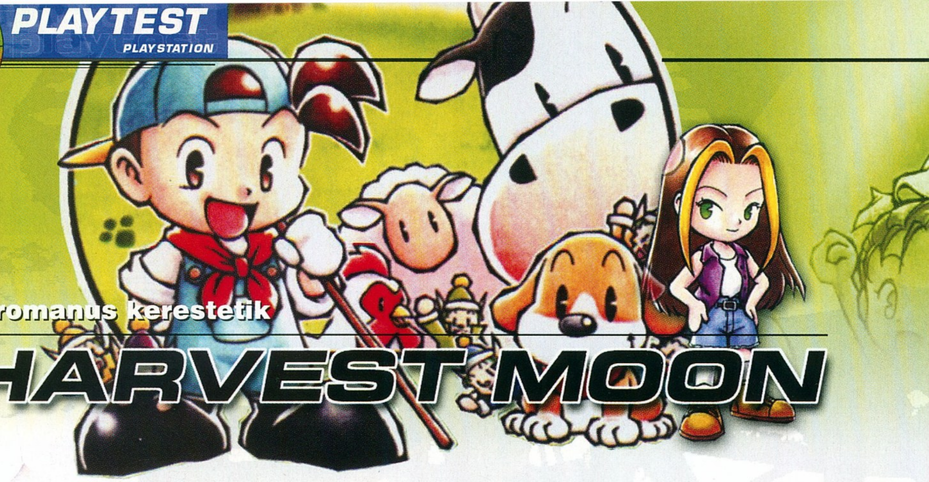
- Nehéz
- Látványos, jól kivitelezett trükkök
- Jó multiplayer módok

NEGATÍVUM

- Nehéz talpra érkezni a trükkökből
- Semmi újat nem tud felmutatni

GRAFIKA 80 %
HANG 82 %
ÉRTÉK 77 %

pal 2



Agromanus kerestetik

HARVEST MOON

Típus	RPG/Stratégia
Kiadó	Natsume
	www.natsume.com
Fejlesztő	Natsume
Megjelenés	2000. november 22. (NTSC)
	2001. május 11. (PAL)

Az egész egy mail-al kezdődött, hogy nem e akarnék egy „aranyos kis RPG-t„ tesztelni. Hát hóóóógyne! – ment a válasz, amúgy is ez a kedvenc stílusom, naná, hogy akartam! Így kaptam kezeim közé a Harvest Moont, mint „aranyos kis RPG"-t. Első pillantás – manga, rendben is vagyunk. Második – adjam meg hősöm nevét, Draco, mi más. Ezután már érdekesebb dolgok jöttek: szülinap, farm neve (miféle farm?!?!), kutya (?!?!) neve. Milyen játék ez?! – merült fel a kérdés bennem. Most „némi" játék után az a minimum, hogy azt mondom: érdekes. Szó sincs a hagyományos RPG-ben szokványos harcokról, XP-ről és kincsekről. Célunk az, hogy a nagyapánk által reánk hagyott farmot felvirágoztassuk. Hogy mi ezen az RPG? Jó kérdés. A játék annyira egyedi, hogy bekategorizálni nemigen lehet, ám leginkább mégis ehhez a stílushoz áll legközelebb.

A játék elején kapunk egy eligazítást a polgármestertől, hogy a teendőnk a farm felvirágoztatása lesz, majd ha az eredményeink elég meggyőzőek lesznek és a többi falusi is elfogad minket, akkor akár meg is tarthatjuk a farmot. Hmmm, elég rendhagyó örökösödési metódus, az már tuti... Ezután a polgármester körbevezet minket kicsiny vidéki birodalmán (abszolút nem árt jól megjegyeznünk, hogy mit és hol találunk, ugyanis – mint látni fogjuk – az idő igen lényeges dolog a játékban), majd sok sikert kíván és otthagy a lepukkant farmon minket, boldoguljunk ahogy tudunk. Hát, nem lesz egyszerű az biztos. 500 pénzegységnyi vagyonunkkal nem fogunk nagyberuházásba kezdeni: egyelőre a gyűjtögetés és a növénytermesztés lesz az a két biztos pont, ahol agrároffenzívánkat megindíthatjuk. A teljes sikerhez persze maga a termelőmunka nem elég, a falu lakóival is jó kapcsolatokat kell kialakítanunk. Piár gépezetünk első áldozata Bodri (a farmunkhoz tartozó eb) lesz. Bizony az ő véleménye is számít, úgyhogy minden reggel a házból kijőve füttyentsük magunkhoz és foglakozzunk vele picit, hogy véleménye a gazdiról jó legyen. (Még véletlenül se a baltával simogassuk meg!) A kutyával való törődésen kívül legyen még napi rutin a reggeli TV nézés (időjárás-jelentés, farmermagazin) is.

Először ismerkedjünk meg a falu lakóival. Az egyik farmon ránk sóznak egy lovat, s innentől ennek a gondját is mi viseljük: reggelente vele is foglalkozzunk picit, és esős időben vigyük be az istállóba. A növénytermesztéshez vetőmagokra lesz szükségünk, ezeket a „szupermarketben" tudjuk megvenni. Itt más hasznos dolgot is tudunk venni, de eleinte nincs még rá keret – szóval 2-3 csomag vetőmag megvétele után irány a kert! Hát itt lesz elég meló, a kert ugyanis tele van kövekkel, fadarabokkal és gazzal, úgyhogy elő a kalapáccsal, a kaszával és a baltával! Ha egy szép nagy területet lepucoltunk (lehetőleg az eladnivaló termények tárolására szolgáló láda közelében), akkor már csak némi ásásra van szükség a vetés előtt. A vetőmagokat lehetőség szerint ne egy helyre szórjuk, és a veteményeink között legyen hely, hogy öntözni is tudjuk a fejlődő növényeket. Vetés után rögtön öntözzünk is egy jót, majd az öntözést is vegyük be a mindennap elvégzendő rutinmunkák közé (kivéve, persze ha esik az eső). Pár nap után a növényeink kifejlődnek, és eladhatóvá válnak, busás hasznot hozva ezzel a gondos farmernek – legalábbis jó esetben.



Keresetkiegészítésként gyűjtögethetünk növényeket a forrás környékén, amit leginkább addig érdemes csinálni amíg nincs eladnivaló terményünk. Bármi eladható dolgunk van, azt délután 5-ig pakoljuk be a ládába, mert ha ezután rámolunk bele, az olyan, mintha kidobtuk volna. Az így keresett pénzen vegyünk ismét vetőmagot vagy állatokat. Vigyázzunk, minden vetőmagot csak a saját évszakában vessük, mert más évszakban – hacsak nincs melegházunk – nem terem.

Ha a napi munkánkat elvégeztük, ér-



▲ (Jó)Hírünk már megelőzött...



▲ Draco megveszi élete első csirkéjét



▲ Ne hagyjuk kint az esőben a kutyát



▲ Most már nekem is kezd tetszeni a hely...



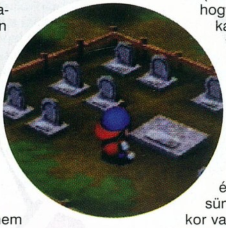
▲ Tünés a veteményből



demes a falusiakkal beszélgetni, a könyvtárban olvasgatni, hiszen így jobban megismerjük a környéket és az ittlakókat. Ne vigyük túlzásba a melót se, ne akarjuk egyszerre felásni a kertet, mert könnyen kifáradhatunk, és a kórházban találhatjuk magunkat. Ha már látjuk magunkon a fáradtság jeleit (arctörlés, fenékre ülés, eltaknyolás), akkor irány a forrásfürdő és pihenjünk benne 1 órácskát, hogy felfrissüljünk – illetve ha későre jár, akkor irány az ágy!

Végül is az XP és a fejlődés sem hiányzik a játékból, bár nem úgy van jelen, ahogy egy hagyományos RPG-ben. Vannak bizonyos feladatok (pl.: nagyobb kövek szétzúzása, fatönkök szétverése), amiket nem tudunk az alap szerszámainkkal elvégezni. Minden egyes szerszám használatakor az emberünk XP-t kap és ha ez elérte a megfelelő szintet és van az upgrade-hoz passzoló ércünk, akkor a kovács "kifejleszti" számunkra az eszközt és máris elvégezhetjük azokat a feladatokat is amelyekre eddig még nem voltunk képesek. HP-nk is van (100), ám ez itt nem a sérüléseket jelzi, hanem az elvégzett munka mértékében fogy. Ezt maximum 200-ig tudjuk növelni spéci gyümölcsökkel, amelyek közül némelyiket simán találhatunk az erdőben, de van amelyiket a TV Shopból kell megrendelnünk – hát nem életszerű? Egyébként van egy sárga ruhás kereskedő arc is a környéken. Ő néhanapján mindenféle gagyit próbál ránk sózni, de vannak olyan vetőmagok is, amit csak tőle tudunk beszerezni. Ha szükségünk van rá, a kocsmában találhatjuk meg. (Hol máshol?)

Minél több pénzt hozunk össze, annál nagyobb területet tudunk megművelni, egyre több állatot tudunk tartani, ám ezek egyre több munkával járnak, így ha mindent mi próbálunk elvégezni, hamar az intenzíven találjuk magunkat. Így hát előbb vagy utóbb segítségre lesz szükségünk. Ez ügyben a templom mögötti erdőben érdemes szétnézni, majd a könyvtárban, a teendők miatt. Előbb-utóbb valószínűleg nem ússzuk meg azt sem, hogy családot alapítsunk, úgyhogy tegyünk meg mindent, hogy a számunkra legszimpatikusabb hölgyemény tüntessen ki figyelmével. Ha megtaláltuk a nekünk tetsző hölgyet, akkor igyekezzünk megkedveltetni magunkat minél előbb, különben lecsaphatják a kezünkről. (Naná, hogy ajándék, naná, hogy drága!) Az unalmas munkanapokat fesztiválok és fiesták törik meg, ezeken vegyünk részt, és amennyire telik tőlünk szerepeljünk jól rajta. A falusiakkal viselkedjünk rendesen, ha kérik segítsünk nekik, mert 3 év után jön a döntés, hogy megtarthatjuk e a farmot, és az általános megítélésünk számítani fog. Hogy mikor van vége a játéknak, mikor nyerjük meg azt? Nem meglepő módon – legjobb tudomásom szerint – a játéknak sosincs vége, szóval kultúrált szórakozást biztosít a türelmes játékosoknak párszáz nettó játékórára.

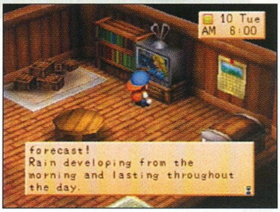


Gondolom már kiderült, hogy a kezdeti megdöbbenésemen túltéve magamat, igencsak megkedveltem a Harvest Moont. Bár a játék elsőre egy Gazdavilágba mixelt Vad angyalnak tűnik, néhány órányi játék után azon vettem észre magam, hogy nagyarányú terveket szőttem az ananászpiac bekebelezésére és a nővérke szombat esti programjának főszerepére – szóval igencsak jól el lehet lenni vele. A grafika maga nem egy nagy durranás, jópofa manga, bár semmi extra. Annyi hibát találtam benne, hogy hősünk hajlamos belegabalyodni más szereplőkbe (ez mondjuk a nővérke esetén nem gond – de a lóval?!?!), és csak némi küszködés után hajlandó továbbindulni. Hangok, zene rendben – kivétel a főszereplő lépteinek a hangja, az ugyanis baromi idegesítő lesz hosszú távon. Maga a játék azonban remek, főleg azoknak, akik türelmesebbek és szeretik az ilyen bíbelődős játékokat.



▲ A felbérelhető munkaerőben nem teng túl a munkamorál

Draco
draco@chello.hu



▲ Szilád bátyánk esőt jósol



▲ Ez holnap már 200G-t fog érni

ÖSSZEFOGLALÓ

Vissza a természetbe? Marhaság! Inkább a falura! Az biztos, hogy a falusi munka sohasem volt még ilyen poén. A sár, a mindennapi gürizés és a koránkelés a képernyőn és a kontrolleren keresztül már nem is hangzik olyan vészesen, és nem csodálnám, ha nagyon sokan járnátok a játékkal úgy, hogy a vele eltöltött órák miatt rendszeresen akkor feküdnétek, amikor a nap és az igazi farmerek kelnek. Így hát hajrá, lássuk ki a legnagyobb para... izé gazda! (Direkt nem mondtam kisgazdát: ők nem ezzel a játékkal játszanak, hanem valami menedzserjátékkal...)

POZITÍVUM

- **Az ötlet... (mégha SNES-en és N64-en voltak jelentős előzményei)**
- **... és az egész megvalósítás!**

NEGATÍVUM

- **Kicsit túl gyorsan telik az idő**
- **a figurák néha egymásba akadnak**

GRAFIKA	74 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	90 %

pal 1



Pár perc játék, és elzöldülsz

ARMY MEN OMEGA SOLDIER

Playstation	
Típus	Akció
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. ápilis 13. (NTSC)
	2001. április 27 (PAL)

Mostanság rettenetesen divatos téma a világban a géntechnológia, ezen belül is a klónozás. Az azonban még engem is meglepett, hogy ez még az Army Men világba is beférkőzött. Bár jobban utánagondolva a 3DO szinte hetente ad ki valami új játékkatonás játékot – miért ne lovagolnák meg ezt a témakört is?

Az introból – gyomorszorító izgalmak közepette – kiderül a színpompás sztori: A G.A.A.R.D.-nál (Green Army Advanced Research Division), azaz a zöldek szupertitkos katonai kutatóbázisán a Mr. X. névre hallgató tudós egy új projektbe fogott: a jól ismert Bravo Team (Sarge és társai, egyszóval a legelitebb katonák) tagjaiból a laborban kifröccsöntenek egy hiperszuper csodazsoldost. Ugyan felvillan előttünk mindenféle DNS-lánc képe is, a műanyagokat ismerve erős a gyanúm, hogy inkább valamiféle politechnikai eljárást alkalmaznak... Kódneve: Omega Soldier. Ez az egyszemélyes gyilkológép természetesen arra hivatott, hogy cserbarna ellenfeleit a lehető legnagyobb számban a műanyag pokolra küldje. Az élet azonban nem ilyen egyszerű: a kék kémek természetesen befújják a barnáknak, hogy miben is mesterkednek a zöldek, és innen természetesen már csak egy lépés, hogy az Omega Soldiert szállító helikopterkonvojt megtámadják. Annak rendje és módja szerint meg is semmisítik, az egyedüli túlélő meglepő módon maga a teher. Azt talán mondanom sem kell, hogy az ő szerepében mi tetszelgünk – innentől indul a dirr-durr.

Azt írtam, dirr-durr – és azt kell mondjam semmi több. A játék maga ugyanis nem más, mint egy vérbeli shoot 'em up. Ugyan nem csak felfelé scrolloz, mint egy klasszikus űrhajós játék, hanem néha oldalirányba is – ettől függetlenül az alapkoncepció megmaradt. Annyira, hogy szinte egy az egyben ugyanaz, mint a jó öreg C64-ről a Commando nevű játék. (Aki nem ismerné, az nézze meg a Csapd le csacsi! című kiváló Tímár György filmet – Eperjesék ezzel nyomják kőkeményen a kerti bunkerben).



▲ Tisztára mint 15 éve a Commandoban

Kicsit rendhagyó módon fogunk hozzáállni a teszteléshez – megnézzük ugyanis, hogy 2001-ben hogy sóznak ránk egy játékot a 3DO-nál. Ennek érdekében az ígéreteket rögvest össze is fogjuk vetni a valósággal – a konzekvenciát majd mindenki saját maga levonhatja, illetve én is szólok egy pár keresetlen szót... Amit dőlt betűvel írok, az a 3DO-féle reklámszöveg, utána az én gondolataim következnek.

Egy vadonatúj, izgalmas karakter: az Omega Soldier. Én a piciny kis naivitással alapvetőnek tartom, hogyha egy projektbe fogok, akkor megpróbálok valami egyedit, újat kitalálni. Ez természetesen nem mindig sikerülhet, de szerintem az a minimum elvárás egy olyan akciójátéknál, amely nem folytatás, hogy a főszereplő új legyen. Ilyen reklámfogást maximum egy RPG világ keretein belül tudok elképzelni.

12 high-tech fegyver, fejlesztési lehetőséggel. "Whoa!" – mondhatnánk, ám a valóság korántsem ilyen szép. Mindösszesen 4 fajta fegyverünk van (plusz a különleges, a bio-strike, de erről később): karabély, kézigránát, páncélököl és lángszóró. Ezek három szintre fejleszthetőek, és így jön ki az a bizonyos tucat, de ez azért igen ócska trükk. Az upgrade-elés általában nagyobb tűzerőt jelent, a legmagasabb szinten a karabély és a páncélököl már legyezőszerűen lő három irányba. Az átlagfegyverekről érdemes megjegyezni, hogy megszerzésük után végtelen számú lövedékkel rendelkeznek (nem éppen szokványos fogás egy lövöldözős játékban), de ha meghalunk, a fejlettségi szintjük egyet visszaesik. Alapfelszerelés a karabély és a gránát, indulásnál ezekből van egyes szintű a birtokunkban. Amennyiben úgy halálozná nk el, hogy a lángszóróból vagy a páncélökölből mindössze az alapszintűt birtokoljuk, azesetben elveszítjük őket. Pár ötlet a használatukhoz: én nem voltam oda a lángszóróért, ugyanis még harmadik szinten is kicsi a hatótávolsága, arról nem beszélve, hogy a lángcsóva-effektus és a füst megjelenítése miatt szinte egy kukkot sem lát az ember abból, ami éppen történik. A gránátot csak akkor használjuk, ha nincs páncélöklünk, ezzel tudjuk ugyanis a barikádokat, a lőtornyokat és az útban lévő tereptárgyakat felrobbantani. A legnagyobb isten értelemszerűen a bazooka (főleg tripla lövedék esetén): messzire hord, nagyot robban – esetünkre lefordítva ez azt jelenti, hogy a gépesített ellenfeleket (dzsip, tank, hajó, helikopter) hamar leszedhetjük, az akadályokat és bunkereket könnyen szétlőhetjük, és az sem ritka, hogy egy lövéssel 4-5 ellenséges katona is a másvilágra kerül. A bio-strike a legnagyobb fegyverünk, a klasszikus shoot 'em up-ok párhuzamánál maradva ott ezeket általában megabombnak vagy valami hasonlónak nevezték. Hatalmas, az egész képernyőre ható (és ott minden ellenfelet elpusztító) koncentrikus körökben terjedő robbanás. Akkorra érdemes tartogatni, amikor rengetegen körbevesznek minket, míg a főellenségeknél rendszerint nem kell használni (ellenük a páncélököl is tökéletesen megfelelő).

16 különböző, egymástól eltérő pálya. Abcúg 3DO! Ismét csak a számot sikerült eltalálni, ugyanis négy eltérő szakaszra van felosztva a játék, mindegyik részén egy-egy főellenséggel. Az első rész tengerpart és dzsungel, a második hegyvidéki terep kanyonokkal és havasokkal, a harmadik ismételten egy őserdő-mocsár, az utolsó szakasz pedig egy város (amely jelen esetben egy katonai táborra emlékeztet). Ez rendben is van, de az egyes fő részeken belül a pályák olyan nagyon nem különböznek egymástól, a tereptárgyak és a textúrák dettó ugyanazok –





▲ Én nyertem a rombolán



▲ Olcsóbb, mint egy augusztus 20-i tűzijáték

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Army Men – Sarge's heroes 2	01/06	70%
Army Men – Final Front	01/05	65%
Army Men – Omega Soldier		

egész egyszerűen az útvonal változik, és az ellenfeleink máshova vannak kirakva.

Csodálatos 3D grafika – mozogj és lőj 360°-ban! A háromdimenziós mozgás távolról sem három, jó lesz ez kettőnek is. Először is én szeretnék az egész pályán ide-oda kóborolni – na ezt nem lehet! Ugyanis, ha már egyszer túljutottunk egy adott szakaszon, oda egyáltalán nem térhetünk vissza, a hátrálás csak egy minimális távolságon belül engedélyezett. A shooterek etalonja a Syphon Filter – hát az Omega Soldier pont olyan messze van tőle, mint mondjuk a toplista csúcsától. Iszonyatosan zavaró, hogy befordulva egy sarkon a kamera nem követ minket elég gyorsan (ezt még tetézheti egy épület, ami aztán teljesen eltakarja a képet), és nem látjuk mi a fene is vár ránk. Mondjuk nem nehéz kitalálni, úgyhogy érdemes pár (tucat) lövést előreküldeni, de könyörgöm: legalább látnám, hogy mire lövök! A 3D egy helyen érezhető igazán, akkor sem a látványban: ha egy domboldalon felfelé megyünk, és lőnünk kell (gyakori eset) általában az orrunk elé, a talajba lövünk. Maguknak a pályáknak a kidolgozása kielégítő, de a lövések egy pixelből állnak, a lángszóró csóvája pedig kifejezetten csúnyára sikerült (magasabb szinten kék és zöld – no comment, ilyen színűre verném a dizájnert is). Előnyként még említik, hogy megsemmisíthetjük az ellenséges barikádokat – na ez már aztán...



Néhány észrevétel, jótanács, miegymás: a tankokkal, dzsipekkel nagyon vigyázzunk, mert amellett, hogy igen brutálisakat lőnek (főleg a páncélosok) még el is tudnak ütni minket, ami azonnali halált eredményez! Csak magamat tudom ismételni: páncélököl használata kötelező! A fegyverek automatikusan célratartanak, ami jó dolog, ugyanis még analóg irányítóval is majdnem 45°-os szögben fordulunk és ily módon nem is lehetne pontosan célozni. Ebben is van azonban egy hiba: a legszemetebbek az ellenséges katonák közül azok, akik nem messziről lőnek, hanem odafutnak a közelünkbe vagy a hátunk mögé és egy méterről próbálnak fejbelőni. Ezeket néha nagyon nehéz eltalálni, ugyanis a fegyverünk rendre túllő a célon. A lángszórós emberkékkel vigyázzunk, mert hamar leszívhatják az energiánkat. Ha tiszta a terep előttünk, nem érdemes rohanni, szépen araszolgatva becserkésszük az ellenfelet a lőtávba, aztán adj neki! Nagyon rossz a játékban az egészségügyi csomagok elhelyezése: azonnal a maximumra állítja az életerőnket (ez jó), tartalékolni nem lehet (ez nagyon nem jó), néha egy nehéz szakaszon sokáig egy sincs, néha három van szinte egymás hegyén-hátán (ez pedig őrjítő). Néha egy-egy sárga villámot is találhatunk, ami rövid ideig sérthetetlenné tesz minket, a baj csak az, hogy a rövid ideig itt mindössze pár másodpercet jelent. Nekem volt tisztem a szintén Army Menes Sarge's Heroes 2-t tesztelni az előző számban, és sajnálattal kell közölnöm, hogy ez a játék nem éri el azt a színvonalat. Hangulatában pláne nem, itt nem is érezzük, hogy játékbábukkal vagyunk (pedig szerintem ezt a feelinget kellene a készítőknek meglovagolnia). Minden normális méretű, a fák, az épületek, azaz semmi Army Menes – jó értelemben vett – kisebbségi érzésünk sincs. Mintha csak valami hatodosztályú Rambos marhaság lenne (egész pontosan az is). El tudtam volna képzelni például egy hasonló tájat, mint a 'Drágám, a kölykök összementek!' című filmben, amikor a kertben bohóckodtak a rovarméretű főhősök, számukra óriásinak tűnő fűszálak, vízcseppek és rovarok között. A videók szerencsére hozzák a 3DO-tól megszokott minőségüket – kiválóan renderelt animációk – bár most nem vitték túlzásba a használatukat. Ezekkel szöges ellentétben áll a főmenü alatt látható háttérkép (az Omega Soldier portréja) – ilyen rossz minőségű képet utoljára talán egy yetiről vagy a Nessie-ről láthattunk, és még azt sem mondhatjuk, hogy a menüpontok legalább eltakarják, mert az is valami iszonyatos karakterkészlettel lett megáldva. Én szegény főszereplőnk helyében a barnák helyett inkább a grafikusnak esnék neki...

A teszt a PSX játékról készült, a Playstation2-es verzió a reklámok szerint 24 fegyvert tartalmaz (az előzőek tükrében igencsak megkérdőjelezném ezt az állítást) valamint eggyel több, számszerint öt főellenséget, a gép képességeihez igazított grafika és hangok mellett.



▲ Egy tank éppen fotót készít rólam (belőlem)



▲ Dzsip, dzsip, hurrá!

Kozi
kozi@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Agyatlan lövöldözés 16 pályán keresztül, ha butulni akarunk éppenhogy elmegy. Az rendben van, hogy a PSX hardvere felett egy kicsit már eljárt az idő – de nem fogadom el, hogy erre a platformra már csak gyenge, nívótlan, összecsapott játékokat lehet írni – főleg annyi nagyszerű alkotás után, és a gép lehetőségeit tökéletesen ismerve! Mindannyian jobban járnánk, ha a Sarge's Heroes 2 nyomdokába eredne ennek a játéknak a második része is, mert 3DO-ékat ismerve, abban szinte biztos vagyok, hogy ennyivel nem ússzuk meg az Omega Soldier kalandjait.

POZITÍVUM

- lövöldözésre megfelelő
- jók a videók
- a háttérgrafikára különösebb panasz nem lehet

NEGATÍVUM

- a sok ígéretnek a fele sem igaz
- semmi miniatűr hangulat
- a grafika helyenként a játszhatóság rovására megy

GRAFIKA	61 %
HANG	67 %
ÉRTÉK	58%

pal



A nagyok között nem nagyon rúghat labdába...

EUROPEAN SUPER LEAUGE

Playstation

Típus	Foci
Kiadó	Virgin
	www.vie.co.uk
Fejlesztő	Crimson/Coyote
Megjelenés	2001. március 2. (PAL)

Nocsak, nocsak! Egy újabb foci-program érkezett a jó öreg PSX-re? Gondolom a fociban kevéssé jártas emberkék felkapják a fejüket a játék címe hallatán. European Super League? Mi a lehet ez? Talán a Bajnokok Ligájának egyik újabb adaptációja? A válasz nemleges, meg is magyarázom miért. Azzal nyilván még a teljesen laikus is tisztában van, hogy a labdarúgás manapság hihetetlenül nagy üzlet, legalábbis Európa boldogabb, de legalábbis gazdagabb felében. Elég megnéznünk a BL mérkőzéseit, milyen óriási körítéssel járnak, mennyien tekintik meg a meccseket, hány tévéadón mennek és legelsősorban mekkora reklámhordozó értékük van. Ez alól (gondolom Kazahsztánnal, a Feröer-szigetekkel és hasonló focinagyhatalmakkal együtt) természetesen csak kicsiny hazánk kivétel, de ezt inkább hagyjuk, mert csak felmegy a jóérzésű emberben a pumpa... Pár évvel ezelőtt megfogant a gondolat néhány európai klubóriás vezetőinek fejében, hogy ki kellene írni a legrangosabb klubok számára egy külön bajnokságot, Európai Szuperliga néven. Azt hiszem, az indokok teljesen logikusak (mármint az ő szempontjukból) – óriási csaták, világsztárok felvonultatása és világszínvonalú mérkőzések rendezése – egyenesen következik belőle, hogy ezeken a teltházas és óriási médiapublicitást kapó eseményeken csak keresni lehet, méghozzá nem is keveset. Mindmáig nem sikerült azonban nyélbeütni a nagy üzletet, ugyanis az UEFA, az európai labdarúgó szövetség megvétózta. Miért is? Ha kicsit körülnézünk a világban, láthatjuk, hogy mára már óriási (főképp anyagi) szakadék nyílt az európai elitligák (pl. spanyol, olasz, angol) élcsapatai és a szegényebb bajnokságok (általában a kelet-európaiak) résztvevői között. Azt hiszem, példának elég annyi, hogy a legdrágább futballisták (egy emberke!) manapság már annyiba kerülnek (ha nem többe), mint amennyi a magyar sportszakosztályok (az összes, minden sportágban!) több éves költségvetése... Ebbe az anyagi és minőségi elitbe bekerülni kívülről szinte a lehetetlenséggel egyenlő, képtelenség a gazdag klubokkal felvenni a versenyt – a nagy pénzek pedig csak ebben a körben mozognak igazán. Ezt átlátta az UEFA is, és úgy érezte (teljes joggal), hogy egy ilyen liga megalakítása eleve elzárná még a reményt is a felzárkózni kívánók elől, és csak tovább tágítaná az amúgy is fényévnyi távolságot.

Ámde virtuálisan miért ne próbálhatnánk ki ezt az elitligát? Ez a kérdés motoszkálhatott az European Super League ötletgazdáinak fejében is. Tényleg, miért ne? Minden adva van, már csak egy szuper játék kell, hogy teljes legyen a katarzis. Legnagyobb bánatomra sajnos nem igazán sikerült ezt az érzést keltenie...

Szám szerint 16 európai élcsapat irányítását vehetjük a kezünkbe. Ezeket a csapatokat teljesen licenszelték, ami annyit jelent, hogy szerepelhet a címerük a játékban, az összes játékos adatai (név, stb.) megegyeznek a valódival, valamint a hivatalos klubszíneknek megfelelő mezben léphetünk pályára. Nagyszerű, a halálom, amikor kitalált vagy elferdített néven futnak a játékosok és a csapatok (lásd pl. múlt számban az UEFA Challange). De ez még nem minden: az összes csapat stadionját teljesen valósághűen lemodellezték, mindegyik úgy néz ki, mint a valóságban (no persze a PSX grafikai képességeihez igazítva). Ebben egy-két apró hibát találtam csak: a valóságban a legtöbb stadionban ugyanis a nézők már szinte 1-2 méterre ülnek a partvonaltól, viszont itt a legtöbbször nagyobbnak érződik ez a távolság (úgy vélem, ezt a 3D megvalósítás miatt csinálták ilyenre azért, hogy bedobásnál ne a stadiont lássuk – hátulról). De ez nüansznyi hiba, a lényeg, hogy tényleg szépek a stadionok. Ami a játékosokat illeti, szintén a valódi énjükre hajaznak és a kidolgozásuk is megfelelő, úgyhogy semmi probléma velük.

Azonban a szép grafikának nagy ára van. A program meglehetősen lassú. Most nem magára a játékmenetre gondolok, mert az megfelelő sebességű (nincs olyan blődli, hogy egy másodperc alatt már az ellenfél kapujára rúghatunk egy kirúgás után), hanem a 3D-s grafika mozgatási sebességére. Ez már akkor észrevehető, amikor játékosaink a meccs előtt felállnak és a kamera körbefordul a stadionban – ilyenkor bizony igencsak beszaggat a program. Sajnos ez a meccs közben is igaz, például a játékos ledobja a szögletnél a labdát a földre – és az majdnem olyan sebességgel esik le, mintha a





▲ A bíró kiállította a bizonyítványom



▲ Érdekes, edzésen olyan könnyen lövök gólt...



▲ Taktikám: Owen rúgjon egy mesterhármast!

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
FIFA 2001	01/02	81%
UEFA Challange	01/06	72%
European Super League		



▲ Ez már bent van, hiába nyújtózkodsz!



▲ Gólöröm Inter módra

Hold gravitációs ereje vonzaná. Nem tetszett a játékban a labda fizikájának a megvalósítása sem. Egy hosszú indításnál kb. úgy pattan a bogyó, mintha egy tocsogós, saras talajú pályán játszanánk – egyet pattan, aztán már csak gurul és hamarosan meg is áll. Ha már itt tartunk megjegyezném, hogy semmiféle időjárási effektussal nem találkoztam a játék folyamán, de még csak azt sem lehet beállítani, hogy nappal avagy villanyfényben játsszunk. Hmmm...érdekes.

Külön bekezdést érdemel a mesterséges intelligencia. Az intelligencia szót rögtön el is felejthetjük, de egyszerűbb, ha mesterséges hülyeséggé konvertáljuk át. Nem egyszer előfordul, hogy a gép által irányított játékos egész egyszerűen nem megy a labdára (sem az ellenfélnél, sem nálunk), csak áll ott mozdulatlanul, mint egy rakás szerencsétlenség. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy a mi csapatunkban lévő, de éppen nem irányított játékos is szerel, becsúszik, de hogy szabálytalankodik is, az már egy kicsit túlzás. Különösen annak a fényében, hogy a gép igen jól rúgja a szabadrúgásokat, főleg a tizenhatos környékéről. Öröm az ürömben, hogy nálam eddig lapot és büntetőt még nem hozott össze a gép, de jópár kellemetlen szabadrúgást már igen...

Az irányítás is megér egy misét. Kezdjük avval, hogy nem lehet átkonfigurálni, tehát ha már van egy szokásos sportjáték kombinációnk, amihez hozzászoktunk más programokban, irtó nehéz átszokni. Ha már megszoktuk, rájövünk, hogy a játék még így is igen nehéz. Adva van ugye a passz és a kiugratás. Elvben a passznak pontosan emberhez kellene mennie, a kiugratásnál pedig a játékos elé megy a labda. Nos, itt a passz is pontatlan, csak nagyjából megy irányba, előfordulhat, hogy a hátunk mögé kapjuk, vagy megáll előttünk, mi pedig mehetünk vissza érte. Lehet rá azt mondani, hogy élethű, mert nincs tökéletesen passzoló csapat a való életben sem, de itt inkább körülményes, mert igen pontosan kell a labdához érkeznünk, különben csak keringünk körülötte vadul, amíg az ellenfél el nem viszi. A pontosság nagy rákfenéje a szereléseknek is. Kétfajta van, a labdaelvétel és a becsúszó szerelés. Mivel a labdaelvételnek is nagyon precíznek kell lennie, ebből egyenesen következik, hogy csak a legritkább esetben jön össze. Marad tehát a becsúszás, ami igen hatásos, csak egy nagy hátulütője van: oldalról már szabálytalan, hátulról pluszban még lapot is ér (hűen a foci szabályaihoz, teszem hozzá). A játékosváltás és a sprint, mint a legfontosabb gombok egyike, az R1-re és az L1-re van rakva és ez az analóg karral kombinálva elég érdekes ujjmozdulatokat tud produkálni. Mindenféleképpen megjegyzendő, hogy ez az úgynevezett arcade irányításmódra igaz. A szimuláció módban kicsit másabb és több funkciójúak a gombok, és több is él belőlük – ember legyen a talpán, aki azt kezelni tudja – én bevallom férfiasan, feladtam. Mindenesetre az egyik legösszetettebb irányítással rendelkező focival állunk szemben, ehhez nem férhet kétség.

A hanghatások érdekes kettősséggel bírnak: zene például az intron kívül sehol sincs. Legalább a menük alá berakhattak volna egy nyamvadt számot, de nem – no, így nem zavarjuk nagyon a családot tévézés közben (már akinél két TV van...). A közönség hangjai eltalálták, tapsolnak, felhördülnek, sőt a csapatok himnuszait éneklik! A kommentár viszont teljesen kimaradt – ez szerintem 2001-ben már nem megengedhető egy csapatsportjátékban.

Végszóként még egy megjegyzés: szép, hogy a játékban szereplő 16 csapat korrektül át lett ültetve, de hogy rajtuk kívül egyetlen másik sincs, az azért mellbevágó. Ha már csak ennyi van, megérdemlik, hogy felsoroljuk őket: Olympique Marseille, Paris Saint-Germain, Bayer Leverkusen, Bayern München, Borussia Dortmund, Liverpool, Chelsea, Olympiakos Pireus, Internazionale, AC Milan, Juventus, Ajax Amsterdam, Real Madrid, Barcelona, Benfica és az IFK Göteborg. Nem indulhatunk semmiféle európai bajnokságban, nemzetközi kupában, a saját magunk által összeállítható viadalokban is csak ezek szerepelhetnek. Ily módon a nagyjából egyenlő erőviszonyok nem engednek könnyebb és látványosabb meccseket. Ja és az Olympiakos és a Göteborg mióta tartozik a legjobb tizenhatba (érdemeik elismerése mellet, mert jó csapatok), ha a Valencia és a Manchester United kimaradt?

Kozi
kozi@vogel.hu



▲ Mindent bedobok a győzelem érdekében



▲ Az utolsó mohiKahn a müncheni Olimpiai Stadionban



▲ A mez színe alapján a bíró erdész

ÖSSZEFOGLALÓ

Kétarcú ez a játék. Mindenben van jó és van rossz összetevője. Szép a grafikája – de a Playstation ezt már nem képes úgy mozgatni, ahogy kell és ez sokat ront a játékélményen. Nagyszerűek a közönség hangjai – a kommentár viszont hiányzik és zene sincs. Összetett az irányítás és sok mozdulat van – viszont körülményes és átkonfigurálhatatlan. Valósághű csapatok és játékosok szerepelnek – de összesen csak 16 és semmi több. Nagy kár érte, viszont eme kettősség miatt csak átlagos osztályzatot érdemel. Hogy mikor lesz a FIFA-nak végre egy igazi ellenfele...

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
• Szép	• Lassú, szaggat
• Jó közönséghangok	• Nincs kommentár és zene
• Valósághű csapatok	• Kevés csapat

GRAFIKA	88 %
HANG	55 %
ÉRTÉK	68 %

pal 2



A lekváros bukta „édes" ízei

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Playstation

Típus	Extrém sport
Kiadó	Activision O2
	www.activison.com
Fejlesztő	Runecraft/Shaba Games
Megjelenés	2001. május 16. (NTSC)
	2001. május 25. (PAL)

Ez a hónap igencsak a kegyeibe fogadta az extrém sportot kedvelőket, főleg a BMX-eseket, hiszen három hasonló játékot vehetnek kezükbe. Mint azt a kategória prominenseinél már megszokhattuk, rendszerint egy jól csengő név is szükséges a sikerré válásban. Az Activison számára nem kisebb név hivatott meghozni a sikert, mint Mat „The Condor" Hoffman. A tízszeres Vert (kiépített pálya) világbajnoki címmel büszkélkedő úriember már régóta tagja a BMX-es világnak, sok különféle trükk és rekord fűződik a nevéhez (pl.: ő ugrott fel a legmagasabbra egy rámpáról: huszonhat lábnyira, azaz majd' kilenc méternyire). A versenyzés mellett (persze csak a sérülések miatti szünetekben) rengeteget tett a sportág népszerűsítéséért, valamint saját BMX-es céget és versenycsapatot is alapított.

A játékban azonban nem csak a címadóval repdeshetünk őrültek módjára, hanem hét teljesen hasonló beállítottságú társával is (Mike Escamilla, Cory Nastazio, Joe Kowalski, Rick Thorne, Dennis McCoy, Kevin Robinson és Simon Tabron). A BMX-világ illusztris személyiségei természetesen nemcsak kinézetükben különböznek egymástól, hanem tulajdonságaikban is (ezek változása egyébként érzékelhető a játékban), valamint mindegyikük rendelkezik speciális, csak rájuk jellemző trükkökkel is.

Introként a már megszokottnak mondható filmbejátszásokat kapjuk. A film kiváló minőségű, bár nem sikerült annyira pergősre és látványosra, mint a két vetélytársában (T.J. Lavin és Dave Mirra). Sebaj, a pályák előtti és a megnyerések utáni videók kárpótolni fognak az itt ért csalódás miatt!

A Mat Hoffman's Pro BMX az irányítását tekintve megegyezik a Tony Hawk's Pro Skater által felállított etalonnal, hiszen mindkettő ugyanabból az „istállóból" származik. Persze ismétlésként jól jöhet, egy kis gyorstalpaló. Az „X" a pedálozás és az ugrás, a négyzet a bicikli-, a kör a test-trükk, míg a háromszöggel a grindokat és a stallokat valósíthatjuk meg az irányok használata mellett. A különféle trükkök grafikai megvalósítása a valóságosat közelíti meg, bár néha kevésbé olyan látványos, mint az MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX-ben (pl.: tailwhip).

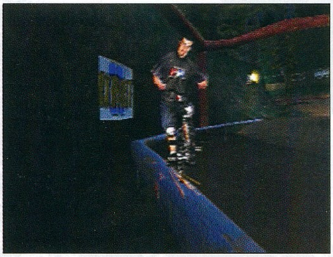
A választható karakterek kidolgozottságával és sokaságával szinte szöges ellentétben állnak a pályák. Az még a kisebbik baj lenne, hogy összesen csak nyolc áll belőlük a rendelkezésünkre, amiből kettő verseny, a maradék pedig a szokásos pontgyűjtögetős stílust képviseli. Csekély számuk mellett ráadásul pár darab az igencsak felejthető kategóriába tartozik. (Még szerencse, hogy legalább egy pálya editort mellékeltek a programhoz, így mindenki elkészítheti a számára ideális pályát, amit utána cserélgethet az ismerőseivel.)

A játékmódok közül a Career mód szolgál a különféle fejlesztések, pályák, videók és egyéb titkos dolgok előhozására, ami a későbbi módok teljes élvezetéhez is elengedhetetlen feltétel. Pályánként összesen csak öt különböző feladatot kell megoldanunk (á la Tony Hawk's Pro Skater), amelyekből általában a Pro pontszám elérése a legnehezebb, míg a rejtett borítók megszerzése általában egy (jobb esetben két-három) sikeres ugrással, grindolással megoldható. Hát ez ugyebár nem nevezhető valami hatalmas kihívásnak.

A Single Session módban a már megszerzett pályákon mehetünk egyszeri futamokat minden különösebb tét nélkül (remekül alkalmas arra, hogy felmérjük a terepet, megnézhessük mit is lehet abból a szűk két percből kihozni). A Freeride ehhez teljesen hasonló, csak itt semmiféle időbeli korlátozás nem szab határt próbálkozásainknak (itt lehet a legjobb kombinációkat kikísérletezni).

Ha már meguntuk az örö-





▲ „Csőrongálást vállalok" jeligére kérném az érdeklődőket



▲ Ha még egy picit nyújtózom, akkor talán elérem ezt a bigyót



▲ Tehát, ha a bal lábam elöl, a jobb pedig lent, és én jobbra fordulok, akkor...



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Dave Mirra Freestyle BMX	01/07	89%
Mat Hoffman`s PRO BMX		
MTV Sports: T.J. Lavin's U. BMX	01/07	77%



▲ Valamibe azért kapaszkodnom kellett



▲ Szupernagyi szuperbiciklin

kös bajlódásokat az idővel, pontszámokkal, akkor eljött az ideje a két játékos által egyszerre űzhető multiplayer módoknak. A Graffiti pont alatt egy egyszerű területfoglalós játékot kell értenünk. Ha itt valaki végrehajt egy trükköt az egyik pályaelemen, akkor az „elfoglalta” azt, és a másik úgy tudja átvenni ezen pályaelem feletti „uralmat”, hogy ugyanott egy több pontot érő trükköt hajt végre. Az idő lejártával az győz, akinek több pályaelem van a birtokában. A Trick Attack az egyszerű “ki gyűjti be a több pontot”-sémára épül, míg a H.O.R.S.E egy utánzóverseny, ahol a kezdő játékos bemutat egy trükköt, amit a másiknak meg kell ismételni, esetleg egy kis pluszt is beletéve. Ha valaki hibázik, akkor az megkapja a játék elején megadott szó egyik betűjét, s aki előbb megkapja az összes betűt, az veszített.



A program grafikáját tekintve valahol a Tony Hawk első és második része között áll, ennek köszönhetően a hibáik egy részét is örökölte. A legszembetűnőbb probléma a nagyobb nyílt területeknél feltűnően látható pályafelépítés, ami néha bizony igencsak zavaróan hat. Viszont a versenyzők kidolgozása, mind az animálásuk, mind a grafikai megvalósításuk, textúrázásuk terén hozta az elvárt minőséget.

A hanghatások minden tekintetben megállják a helyüket, jobbakat nem is kívánhatnánk. A különféle koppanások, gördülések, csúszások hangjai mindmind arra késztetnek, hogy elmenjünk egy ilyen helyre és ott sokadszorra is meghallgassuk, hogy ezeknek valóban ilyen hangjuk van az életben. A zenék hozzák a megszokott színvonalat, az alapokat a már megszokott punk rock stílus képviseli, míg kiegészítőként megtalálhatók a hip-hop és az elektronikusabb műfajok is. Így az ismertebb nevek (Pennywise, B-52's) mellet jópár kevésbé közismert banda is helyet kapott a soundtrack elkészítésében.

Legnagyobb sajnálatunkra azonban a Mat Hoffman's PRO BMX nem teljes mértékben váltotta be a hozzá fűzött reményeinket, legalábbis a demo alapján többet vártunk volna. A programban minden megtalálható ahhoz, hogy kiérdemelje figyelmünket, azonban az összképen sokat ront, hogy néha kevés, máskor pedig nem eléggé kidolgozott az, amivel szembe találjuk magunkat. A program hibáinak nagy része ugyan a megbocsátható kategóriába tartozik, de sajnos a program csekélyebb játékélménye miatt nem veheti fel érdemben a versenyt a kategória legjobbjaival.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Csak a hód az égen...



▲ Na, a kocsi elől legalább sikerült meglógnom

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem tudom ki hogy van vele, de én személy szerint többet vártam a Mat Hoffman's PRO BMX-től, így az örökranglistán kénytelen csak a második helyezéssel beérni a Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix mögött. A program legnagyobb hátránya a rövidsége (a feladatok nagy része túl egyszerű), valamint hiányzik belőle az a magával ragadó hév, ami a másikat számomra oly vonzóvá tette.

POZITÍVUM

- Magas szintű karakterkidolgozás
- Remek hangok
- Pályaszerkesztő

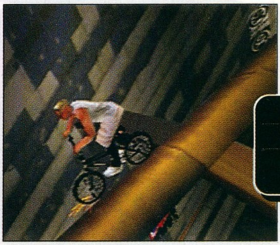
NEGATÍVUM

- Kevés és egyszerű pálya
- Rövid
- Zavaróan látható pályafelépítés

GRAFIKA	84 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	81 %



▲ A pókember hozzám képest kismiska



▲ Szippantok egy kis magaslati levegőt



Playstation

Típus	Extrém sport
Kiadó	Acclaim Max Sport
	www.acclaimmaxsport.com/
Fejlesztő	Z-Axis
Megjelenés	2001. május 23. (NTSC)
	2001. június 8. (PAL)

DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX

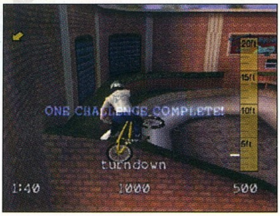
Önkéntes kerékbetörés

Dave Mirra nevét a legtöbben először az alig több, mint fél évvel ezelőtt megjelent játék kapcsán hallhatták. (Leszámítva persze a BMX-szel szoros kapcsolatban élőket, akiknek nyilván nem meglepő, hogy a tizenegyszeres X-Games érmes, a dupla hátra szaltót végrehajtó Dave is hamarosan egy játék névadója lett.) Azonban most ők is csodálkozva tekinthetnek az új programra, hiszen ilyen gyorsasággal nem igazán szoktak megjelenni a folytatások, még a legnagyobb nevek sem. Azonban itt nem egy második részről van szó, hanem a Dave Mirra Freestyle BMX nevezetű program újbóli kiadásáról, feltupírozásáról.

Az első nagyobb változást az első verseny elindításakor vehetjük észre (jó, a főmenü háttérképe is megváltozott), mivel itt nem az előző változatból már jól ismert pályával kezdünk. A legnagyobb, és egyben a leglényegesebb változás magát a ProQuest módot érte, ahol most már húsz pályán kell rátermettségünket bizonyítanunk az eddigi tizenkettővel ellentétben. A feladatokat most is három nehézségi csoportban kapjuk meg (Amateur, Pro és Hardcore), és addig nem választhatjuk a következő helyszínt, míg legalább a Pro küldetéssorozatot nem teljesítettük az adott pályán. Még mielőtt elkezdenénk keseregni azzal a felkiáltással, hogy "De én már ezt egyszer megcsináltam!", vegyük figyelembe, hogy a feladatok java nem egyezik meg az előző változatban találhatóakkal.



▲ Amikor a rúd véget ér



▲ A fal túl messze volt.

Mindezek mellett – a többi azonos kategóriájú programhoz hasonlóan – ezentúl itt sem kell lemondanunk a pontozásos verseny "örömeiről", bár itt csak két futam van, amelyből összetettben kell elérnünk a dobogós helyek egyikét. A játék további fejezeteiben teljes mértékben megegyezik az előzővel, tehát gyakorolhatunk a végtelenségig (Freeride), részt vehetünk egy egyszeri meneten (Single Session), vagy kihívhatjuk haverunkat egy kis baráti ki mit tudra (2 Player), amelyben tíz különféle játékmód áll rendelkezésünkre. A játékban használt trükkrendszer is maradt a régi: az X-el ugorhatunk, a négyzettel a test-, a körrel a biciklitrükköket vethetjük be, míg a kiállásokat és csúszásokat a háromszöggel hozhatjuk elő. Változás a különféle trükkök grafikai kivitelezésében keresendő, melyek még az előző részt is megszégyenítő animációkat kaptak, valamint most már ezerháromszáznál is több áll belőlük rendelkezésünkre. Végül megemlíthejük az új "leg" kategóriákat is (pl.: Biggest Combo, Biggest Spin és Longest Nose Manual), amelyekkel tovább bővült a statisztikai adatokat kedvelők tárháza.



A program grafikusai ismét kitettek magukért: a régi pályák bizonyos elemeikben átdolgozásra kerültek tovább fokozva a vizuális élményt (pl.: víz a medence aljában), valamint az újak is megfelelnek a program egyéb részei által felállított magas követelményeknek.

A hangzásvilágot is jelentős változás érte. Az előző verzió háttérzenéinek nagyjából a felét újra cserélték, de a régiből kimaradt számok kedvelőinek sem kell búslakodnia, mivel a program mellé egy bonusz CD is jár, amin hasonló punk-rock jellegű zenék találhatóak.

Mindezek után felmerülhet bennünk a kérdés, hogy miért is nem ez a változat jelent meg elsőként, ha már "csak" ennyivel tud többet a testvérénél. Mindezek ellenére minden magát extrém sport játékosnak tartó számára kötelező, így tehát jószívű voltam, és az értékelésnél nem azt vettem figyelembe, hogy mennyivel nyújt többet az elődjénél. Mivel a Mat Hoffman's Pro BMX-ben kicsit csalódnunk kellett, kategóriában a Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix a legjobb.

LaWMaN
lawman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha ez a változat jelent volna meg először, akkor még azt a nagyon pici keserű szájízt is (miért kellett kétszer szinte ugyanazt kiadni) elfelejthetnénk. Természetesen ettől függetlenül a játék ideális, és hosszú szórakozást nyújthat minden BMX-kedvelő számára – csak azt a néhány idegesítő feladatot tudnám feledni, mint pl. 180 fokos grind az elektromos vezetéken.

POZITÍVUM

- Rengeteg megoldandó feladat
- Magával ragadó hangulat

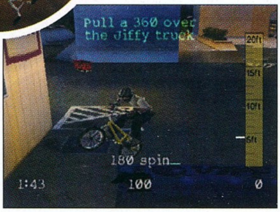
NEGATÍVUM

- Lassú mentés és töltés
- Sok helyet (4 blokk) foglal egy mentés

GRAFIKA	84 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	87%



▲ A balesetbiztosítás az üvegben tett károkat is fizeti?



▲ Ha így folytatom, elmehetek csárdáskirálynőnek!



Playstation	
Típus	Tenisz
Kiadó	Cryo
	www.cryo-interactive.com
Fejlesztő	Carapace
Megjelenés	2001. június 1. (PAL)

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2001

A francia kapcsolat

A különféle csapatsportágakon és extrém sportokon kívül talán a tenisz az a műfaj, amelyből a legtöbb konzolos, illetve számítógépes adaptáció készül. Aktualitása is van, hiszen az idei viadal éppen most folyik. A torna már igen hosszú múltra tekint vissza, az első még 1891-ben rendezték.

A Roland Garros 2001-et természetesen egy francia cég, a Cryo adja ki, de szerencsénkre nem voltak annyira sovinszták, hogy mind a négy Grand Slam tornát (egész pontosan a helyszínüket) ne rakták volna bele. Így nemcsak a salakos French Openen, hanem a wimbledoni füves pályán, a melbourne-i műanyagon és New York betonján is kipróbálhatjuk a tudásunkat (bár nagy különbség nincs az egyes talajtípusok közt).



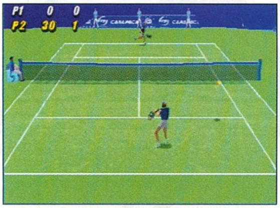
Elszomorítóbb, hogy kedvenceink irányítására nincs lehetőségünk, a programban kitalált játékosok szerepelnek, mert a világsztárok névhasználatát egy óriáscégen kívül nem tudják megfizetni.

A program grafikája egy szimpla 3D motorra épül, nagy csodákat ne várjunk tőle. A pályaelemek meglehetősen puritán hatást keltenek, ezért eléggé bosszankodtam, hogy a teniszezők kinézete igencsak átlagos. A mozgásukkal kapcsolatban is vannak fenntartásaim, néhány ütésnél ha nem jön kézre a labda és magunk elé kell tartani az ütőt, egy gerincgörbületben szenvedő anyókát meghazudtoló tartást produkálnak. Bár a kamera mozog felettük, a pályák látványa sem egy nagy durranás. Rendben, lemodellezték a négy arénát, de szinte nem látunk belőlük semmit a mérkőzés alatt. Ez alól a négy kameranézet közül a legközelebbi az egyedüli kivétel, amikor a játékos háta mögül látjuk az eseményeket. Kár, hogy innen nézve a legnehezebb az irányítás, főleg adogatás esetén…

Meglepő, de az irányítás izzasztott meg legjobban az egész programban. Egyszerű, de ugyanakkor piszok nehéz is. Már vagy négy órája küzdöttem, mire könnyű fokozaton meg tudtam nyerni az első szettemet. Jó, jó, ez rólam is egy értékmérő, de egy picit hadd beszéljek haza: adva van ugye az irány és két gomb, az ütés/emelés és a nyesés. Nem egy bonyolult történet, eleinte én is örültem, hogy lesz egy program, amibe hamar belejövök – egy óra múlva viszont legszívesebben habzó szájjal nyestem volna az irányítót a TV képernyőjébe. Egy ütés a következőképp történik: a gombot nyomvatartva egy kis karikát látunk a pályán – ide fog lepattanni az elütött labda. Ennek helyét az irányítóval állítjuk be – eddig rendben is van. Azonban ahhoz, hogy egyáltalán elüthessük, igen közel kell állnunk a felénk érkező labdához (a legtöbb esetben odafutni, ami szintén az irányítóval történik), majd nagyhirtelen lenyomni a gombot és villámgyorsan beállítani az ütés helyét. Ez egyáltalán nem könnyű feladat, és még az is tetézi, hogy az ütés pillanatában sem mindegy, hogy hogyan áll az irányító! Ha az ütés irányában, akkor lapos és gyors lesz, ha hátrafelé húzzuk, akkor egy lagymatag emelés. Azt talán már mondanom sem kell, hogy minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál nagyobb lesz az ütőerő és az a *** karika még ennek függvényében is változtatja a helyét! De még nincs ám vége! Említettem, hogy a program mozgatja a kamerát is – de annyira azért nem, hogy alul ne tudjunk kiszaladni a képernyőből, akár úgy, hogy nem is látszik a játékos. Az egyik szemünket tehát állandóan a labdán kell tartanunk, a másikat pedig a játékoson, hogy a kettő egyáltalán összefusson és esélyünk legyen a fenti mozdulatsort megpróbálni. Húúúú… A szerválásba hamar bele lehet jönni, de a labdamenetekben anyáztam rendesen. Miközben játszottam a játékkal, úgy tekeregtem a széken, hogy állandóan azt vártam, valaki megkocogtassa a vállam, atyaian rámnézzen és közölje: mehetek nyugodtan a WC-re, mert takarítják, nem kell hazáig kibírni. A hangokr nagyon sok szót nem szaporítanék. A zene átlagos, viszont a közönség moraja kiváló: a labdamenetek alatt mély csönd van, egy parádésabb jelenet után a közönség pedig valósággal tombol.

Sajnálatos és érthetetlen módon a játékból kimaradt a páros tenisz (talán mert egyedül is nehéz, nemhogy esetleg négyen…) – talán ezt ellensúlyozandó koedukált (férfi-női) mérkőzéseket is vívhatunk. A legszomorúbb az egészben azonban az, hogy nem képes visszaadni azt a megkapó látványt, amit a tévéközvetítésekben a teniszezőlánykák apró kis szoknyáinak fellibbenése nyújt…

Kozi
kozi@vogel.hu



▲ Az egyik néző beszólt, ki is lövöm a tribünről



▲ Ha ez sem ász, akkor le van szerva!

ÖSSZEFOGLALÓ

A cikket olvasva úgy tűnhet, hogy nem tetszett nekem a játék. Közepes grafika, nehéz irányítás – egy Roland Garros által fémjelzett program többet érdemelt volna. Ez így csak részben igaz. A nehézsége miatt nagy kihívás és ez bizony előny, bár a hevesebb vérmérsékletűek ízzé-porrá fogják zúzni maguk körül a berendezést. A tenisz pedig nemhiába népszerű: élőben és a képernyők előtt is felhőtlen, izgalmas és hosszantartó szórakozást nyújt, és azt hiszem ez már meg is adta a játék savа-borsát.

POZITÍVUM

- Nagy kihívás, izgalmas
- Jó nehéz irányítás
- Minden Grand Slam-pálya benne van

NEGATÍVUM

- Háát.. nem valami szép
- Piszok nehéz irányítás
- Nincsenek igazi játékosok

GRAFIKA	72 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	73%

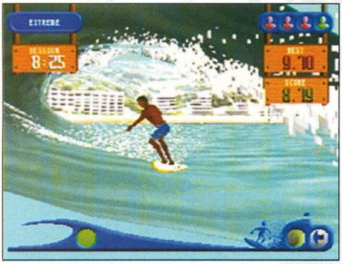
pal 2



Playstation	
Típus	Sport
Kiadó	Midas Interactive
	www.midasinteractive.com
Fejlesztő	Midas Interactive
Megjelenés	2001. április 13. (PAL)

CALIFORNIA WATERSPORTS

"Tenger, napfény, lányok..." – vagy valami ilyesmi



▲ Sietni kéne, nincs kedvem úszni

Mindennek meg van a maga ideje, tartja a mondás, és ez igaz a játékpiacra is. Jön a nyár, s ez hatással van a megjelenő programok témakörére is. Nyár egyenlő nyaralás, strandolás, a puccosabb/merészebb népség pedig még továbbmerészkedik: mindenféle extrém vízi alkalmatosságot is kipróbál. PlayStationünk segítségével mi is megtapasztalhatjuk, milyen is lehet Kaliforniában siklani a habokon (vagy legalábbis valami halvány képet kaphatunk róla) és még a vízimentőkre sem lesz szükségünk – bár, egy-két Baywatch-lány azért ott lehetne a szobában, ha másért nem, hát a biztonság kedvéért.

A California Water Sportsban összesen négy sporteszközt próbálhatunk ki: surfdeszka, jetski, windsurf és bodyboard. Az első három talán mindenkinek ismerős, a Bodyboard névre hallgató eszköz pedig egy újabb jó példa az emberi agy (és üzleti érzék) hihetetlen tartalékaira: egy kicsi, kb. fél méteres lapra feküdve kell különféle kunsztokat végrehajtanunk.

Minden versenyszámban négyféle lehetőségünk van bebizonyítani, hogy mi vagyunk a legprofibbak kerek e világon. A versenyszámok: Big Air, Beach Contest, Rider Championship és Extreme Trick. Létezik még a Freeride opció, melyet kiválasztva kedvünkre gyakorolhatunk, a minél ütősebb gyakorlatok elsajátítása érdekében.

A sportág kiválasztása után jöhet a minket képviselő karakter meghatározása. Összesen nyolcan vannak (fiúk-lányok vegyesen), de a kinézetükön kívül semmi nem különbözteti meg őket. Ugyanez érvényes a sporteszközökre is: bár elég sok, hangzatos elnevezésű deszkát láthatunk, teljesen egyforma paraméterekkel rendelkeznek. Jetskiből ugyancsak négy van 700-1200 cc-ig, de a helyzet velük is ugyanaz.



Helyszínekből négyet találunk a programban, de kezdetben még csak egy áll rendelkezésünkre, a többit a különféle versenyek megnyerésével tehetjük elérhetővé. Meghatározhatjuk még a verseny összidejét is, valamint az egy gyakorlatra jutó részidőt is.

A játék egyik nagy előnyének a többjátékos módot tartom, hiszen akár négyen is játszható. Amennyiben nincs jelen ennyi humán tényező, a gép kipótolja az ő helyüket a saját jelöltjeivel. Minden esetben a legnagyobb pontszám elérése a cél, s az a győztes, aki a verseny-idő lejártakor ezt birtokolja. A verseny alatt a legszebb pillanatokat egyébként meg is örökíthetjük.

Ez így nem is hangzik rosszul, de a kezeléssel egy kissé elhibázták a dolgot. A jetskin kívül a másik három sportág irányítása igencsak körülményes és nehéz. Sokat kell gyakorolni, hogy egyáltalán sikerüljön felállni a deszkára, nemhogy vigéckedjünk is rajta. Persze, a türelem és kitartás előbb-utóbb meghozza gyümölcsét, de annyira nem jó a program, hogy biztosan megérje.

A látvány is középszerű, a PSX azért ennél többre képes – kár, hogy a grafikusok nem így gondolták. Nem fest túl kidolgozottnak az egész: a figurák, tereptárgyak igencsak pixelesek és darabosak. A tenger sem túl meggyőző – pedig ezt látjuk a legtöbbet.

S ha már minden a középszerűség szürke tömegébe fullad, a hanghatásokkal miért is tettek volna kivételt?! A zene inkább csak nyomokban fellelhető, a hangok meg – a sportok természetéből adódóan – nem lehetnek túl sokan, s azok sem műalkotások. Igaz, hogy PSX-en nem sok ilyen jellegű játék van, pláne nem négy-az-egyben, de ebből a témából azért többet is ki lehetne hozni. A négy közül a jetski az, ami tényleg ér valamit – ezt a kiadó is érezhette, ugyanis ezt kiadták külön játékként is, jóval alacsonyabb áron, méghozzá Jet Racer néven. Ha egy kisebb társaság összegyűlik és minden játék már unalmas, akkor elő lehet venni, de nem hiszem, hogy hosszú távú szórakozást nyújthat. Kellemes darab, de messziről sem mérföldkő a játékok történelmében.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Négy extrém sport egy CD-n. Az elgondolás és a témaválasztás nem rossz, de a kivitelezés messze elmarad a jótól. Nehézkes kezelés, középszerű grafika – ezek nem egy sikervárományos program jellemzői. Átmeneti kikapcsolódásként mondjuk nem rossz, (főleg, ha társak is vannak!), de függőséget azért messze ne reméljünk.

POZITÍVUM

- A jetski része kellemes – ezt ki is adták külön is
- Akár négyen is játszható

NEGATÍVUM

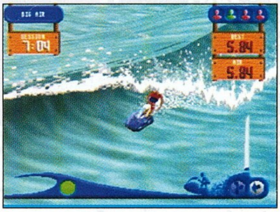
- Kevés a helyszínek száma
- A jetskin kívül a többi elég gyenge
- Kissé nehézkes kezelés

GRAFIKA		50 %
HANG		60 %
ÉRTÉK		60%

4 pal



▲ Mit nekem, te zordon gravitáció?!



▲ Ezt sem úszom meg szárazon



Playstation

Típus	Verseny
Kiadó	Midas Interactive
	www.pocketprice.com
Fejlesztő	Midas Interactive
Megjelenés	2001. április

KART CHALLENGE

Olcsó húsnak híg a leve

Most, hogy a PSX lassan elindult a szekrényben eltöltendő, jól megérdemelt pihenés felé vezető úton, sokan vannak, akik nem szeretnének már súlyos pénzeket kifizetni a játékokért. Ez érthető is, hiszen a nagy nevek már nemigen várhatók, a feltörekvő, kisebb cégek játékai viszont nem minden esetben "érik meg a pénzüket". A Midas kapott az alkalmon, és a "kellemeset a hasznossal"-elv alapján jó néhány alacsonyabb árú programot dobott a piacra. Ezek közül az egyik a Kart Challenge.



A gokart egyik evolúciós elmélete szerint ez a sportjárgány a fűnyíróból fejlődött ki. Ha meglátjuk a játékot, rögtön szembe is tűnik a rokonság, még a hitetlenkedők számára is. De menjünk sorjában...

A game elindítása után a főmenü jelentkezik be – már ha ez annak nevezhető. Két lehetőségünk van, elindulhatunk a versenyen, vagy kotorászhatunk a beállítások között.

Fűnyíró-lovas karrierünk megkezdése után meg kell adnunk művésznevünket, a nehézségi szintet, majd a verseny alatt teljesítendő körök számát. Ha mindez megvan, válasszuk ki a futam helyszínét (Indonézia, Anglia, Olaszország és az Egyesült Államok), ezután pedig először is a kvalifikáló kör(öket) kell lefutnunk (maximum húsz lehet), majd indul a verseny. A kihívás nem igazán nagy, pláne gyengébb fokozaton. Például: a minősítés alatt ugyan utolsó lettem – több, mint 10 másodperc lemaradással az elsőhöz képest. Ennek ellenére a versenyen fél kör múlva már vígan az élen robogtam...

A célba érés után kapunk némi infót az elért helyezésünkről, valamint az adott pályán érvényes rekordokról. Nem mintha ezeknek bármi gyakorlati haszna lenne, hiszen az eredményeket elmenteni nem tudjuk (nekem legalábbis nem sikerült).



▲ Hah! Még két kör, akár hatodik is lehetek!

Ez a hiányosság egy nehézsúlyú pofon erejével csapott homlokon. Oké, nem egy remekmű, és nem is a hardcore játékosokat célozza meg – de hogy még játékállást menteni sem lehet, ez durva. Bár, ennek is megvan a lehetséges magyarázata: az elkövetők igen egészséges önkritikával bizonyára arra gondolhattak, hogy a népek úgysem játszanak vele annyit, hogy játékállásra lenne szükségük...

Kétjátékos módot még csak eszünkbe se jusson keresni, ellenkező esetben csalódások érnek. A játékállást még megértem, de hogy ez a lehetőség miért számított mostohagyereknek, azt már végképp nem: még egy közepes színvonalú játékot is feldob, ha egyik barátunkkal küzdhetünk meg benne.

Az irányításra ugyanaz jellemző, mint az egész programra. A nehézségi szint nem csak az ellenfelekre van hatással, hanem különféle rásegítéseket is kapunk. Amatőr szinten ez mind a kormányzásra, mind a fékezésre vonatkozik, a kezdőknek már csak kormányozni segít, míg a profiknak már teljesen egyedül kell boldogulniuk.

A grafika és hanghatások azon elemei a játéknak, melyek még talán mutatnak valami kis munkakedvet is. A környezet és a pályák kivitelezése még tűrhető, de nagyon sok textúra-illeszési gond van. Az ellenfelek – hacsak nincsenek teljesen közel – igencsak "szellemszerűnek", átlátszónak tűnnek. A hangokkal kapcsolatban nem az "élményszámba menő" jelzőt használnám, sokkal inkább a "funkcionális"-t. Motorhang, némi környezeti zajok, gyenge háttérzene – ennyire tellett.

A Midas elgondolásában nem is lenne hiba (kedvező árú játékok), ha az olcsóság jegyében nem egy húszfilléres, befejezetlen – sőt majdhogynem éppen csak elkezdett – programmal szeretné kiszúrni a vásárlók szemét. Nem hiszem, hogy az árat sokkal inkább megdobná, ha legalább az ilyen stílusú játékoknál megszokott, netán elvárható minimumokat teljesítenék – gondolok itt megint a kétjátékos módra, valamint a memóriakártya használatára. Még a kínai piacon is talál az ember használható árut – ennyit a PSX tulajok is elvárhatnak a pénzükért. Az egy dolog, hogy olcsó, hiszen semmi pozitívumot nem tudok felhozni a program mellett.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Ismétlés a tudás anyja



▲ Újra előretört a baloldal

ÖSSZEFOGLALÓ

Az alap ötlettel még nem is lenne gondom – olcsó, egyszerű játékot a népnek. De a kivitelezés már szinte vérlázító: ennyire még nem halott a jó öreg PSX, hogy ilyen programokkal kéne életben tartani. Ez a játék egy demo CD-re talán elég lenne, de így kiadni roppant nagy merészségre vall.

POZITÍVUM

- Az ára mindenképp
- Kerülendő példának ideális

NEGATÍVUM

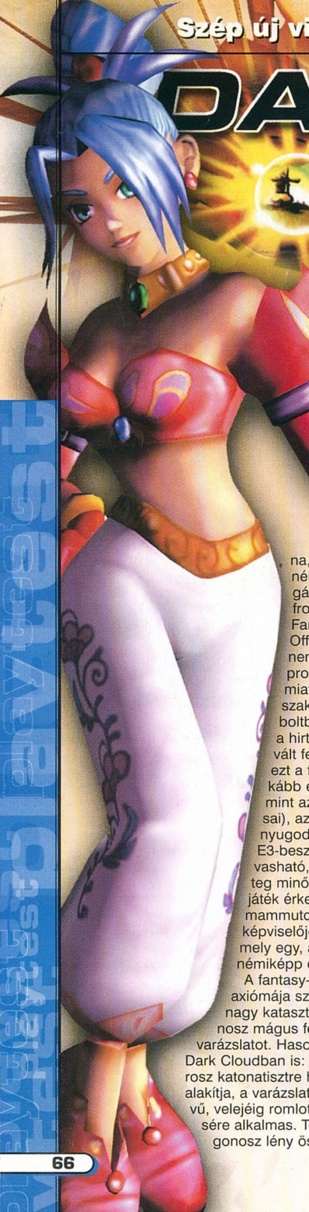
- Kicsit kevés lenne a hely felsorolni, de a cikkben talán találtok néhányat

GRAFIKA	62 %
HANG	40 %
ÉRTÉK	51 %



Szép új világ

DARK CLOUD



Playstation 2

Típus	Akció/RPG
Kiadó	Sony
	www.scea.com
Fejlesztő	Level 5
Megjelenés	2001. május 29. (NTSC)

Ha eddig valakinek úgy tűnt volna, hogy a Sony eddig néha nem is tett ki magáért a PS2-es játékok frontján (mondjuk a Fantavision és ATV Offroad Fury mondjuk nem igazán azok a programok voltak, ami miatt az emberek lélekszakadva rohannak a boltba, hogy megvegyék a hirtelen létszükségletté vált fekete-kék konzolt – ezt a feladatot sokkal inkább ellátta a Tekken valamint az EA Sports alkotásai), az lassacskán megnyugodhat: mint ahogy az E3-beszámolónkban is olvasható, nemsokára rengeteg minőségi, trendformáló játék érkezik a mammutcégtől. Ezek első képviselője a Dark Cloud, mely egy, a hagyományostól némiképp eltérő akció-RPG.

A fantasy-játékok egyik sablon axiómája szerint abból mindig nagy katasztrófa lesz, ha a gonosz mágus felfedez egy elfeledett varázslatot. Hasonló az alapfelállás a Dark Cloudban is: a mágust egy porosz katonatisztre hasonlító kis fickó alakítja, a varázslat pedig a Dzsinn nevű, velejéig romlott entitás megidézésére alkalmas. Természetesen a két gonosz lény összeáll, és nekiállnak elpusztítani a világot – és ugyanilyen természetes, hogy ezt egyedül csak mi akadályozhatjuk meg.

Amikor a Dzsinn megtámadja az éppen táncos mulatságot rendező Nolun falucskát, egy Toan nevű fiatal fiúval furcsa dolgok történnek: elájul, majd egy másik világban ébred fel, ráadásul arra, hogy egy különös kis lény ébresztgeti. A lény nem más, mint a Tündérkirály, akinek nemsokára meg is köszönhetjük, hogy nem hagyott minket a lángok martalékává válni. Hálálkodásunk nem igazán hatja meg, ám a jó öreg RPG-sztereotípiák szerint („a szakállas-köpenyes fickó mindig küldetést ad") megbíz minket valamivel: fel kell építenünk a lerombolt világot. Az emberek és a házak ugyanis nem semmisültek meg a támadás alatt, mint ahogy azt gondoltuk. A Tündérkirály megmentette, és kis gömbökbe (atlákba) csomagolta, hogy eltüntesse azokat a szörny szeme elől. A mi falunk megmentett komponenseit a település határában levő barlangrendszerben rejtette el, és nekünk meg kell keresni ezeket az atlákat, hogy újjáépíthessük a falut. Ez persze így „mezítláb" kicsit húzós feladat lenne, ezért kapunk tőle egy varázstárgyat, amivel mindez könnyebbé válik. Az atlamilliának nevezett varázskővel felszerelkezve képesek leszünk kibontani az atlákat, és ezután a felszínen felépíteni a falucskát. A használati utasítás után a Tündérkirály visszateleportál minket a faluba (illetve a falu hűlt helyére), elküld minket, hogy beszéljünk a csodálatos módon megmenekült polgármesterrel – és ezzel eltűnik. Később rendszeresen visszatér, hogy egyfajta iránytűként és vezetőként segítsen bennünket: az első labirintusban például elmagyarázza a játék alapjait, később pedig az éppen aktuális küldetésünkhöz ad nélkülözhetetlen információkat.

A polgármester igen örül, hogy elvállaltuk Nolun megmentését, feltölti hátizsákunkat, valamint odaadja a barlangrendszer kulcsát, és megkér minket, hogy meséljük el a Divine Beast Cave mélyén élő isteni hatalmú lénynek, Drannak, hogy mi is történt a felszínen – kalandjaink ezzel el is kezdődnek.

Innentől kezdve megindul a világmegmentő hősök szokásos kálváriája: rengeteg szörnyet kell kivégeznünk, míg végül el nem érünk a gonoszság forrásához. Ehhez persze nem árt segítőket szerezni, nélkülük ugyanis nem sokra megyünk. Szerencsére itt nem áll meg a dolog: ugyanis a Level-5 emberei (mellesleg jár nekik egy nagy taps, ugyanis ez az első játékuk) mertek újítani, és rengeteg olyan dolgot belezsú-





▲ Az intro nyitótánca nyilván a „nézzétek, mennyi poligonunk van!"-mozgalom jegyében készült



▲ Szemesnek áll a világ! Ha már jó a vízellátás, a Jumomaru-fa tanácsokkal lát el minket





▲ Mi van az atlában?



▲ Hát a „videók" azért hagynak némi kívánni valót maguk után...

foltak a játékba, amit még (legalábbis így, együtt) nem láttunk.

A játék első pillantásra az N64-es Zeldára emlékeztet, a kameramozgás és a harc is hasonlóan zajlik, mint Miyamoto mester szuperprogramjában. Ha közel érünk néhány szörnyhöz csak célkeresztbe kell őket fogni, és attól kezdve – csakúgy, mint a Zelda rendszerében – a mozgásunk is hozzá fog idomulni. Maga a harc elég egyszerű: oda kell menni az ellenfélhez, és csépelni, amíg él. Ha gyorsan nyomkodjuk az ütés gombját, akkor Toan különféle kombókba kezd, ha lenyomva tartjuk, akkor erőt gyűjt, és úgy csap le az ellenfélre. A ránk támadó szörnyek egész jópofák, mindegyik máshogy harcol: az ostoba Busterek ránk rohannak nagy kalapácsukkal, a Dragonok meszsziről köpik a tüzet, a Titanok pedig csontrepesztő ütéseket eresztenek meg, viszont nagyon lassúak. Van azért néhány szörny, amit valószínűleg igencsak beszívott állapotban találhattak ki a programozók: a 'bizonyos gombáktól repülni lehet'-elv alapján van például repülő gomba, a második helyszínen kicsiny manók képében köszönt minket a hét minden napja (Mondaytól-Sundayig).



Maga a harc labirintusokban zajlik – jó nagy labirintusokban! Csak az első barlangrendszer 15 szintes, ami már önmagában is legalább 5-6 órás elfoglaltságot ígér, az azt követőek pedig sokkal nagyobbak (van egy százszintes is!). Az egyes szintek felépítése igen hasonló: ahhoz, hogy lejjebb juthassunk, meg kell szereznünk valamilyen tárgyat. Az első labirintusban ez egy mágikus szimbólum, míg a másodikban például egy bagolynak kedves tárgyat kell felkutatnunk (pontosabban három tárgyat, és ő közülük választ egyet). A térkép szerencsére mindig mutatja, hogy hol van a szint kijárata, így nem fogunk sokat bolyongani (vagy legalábbis nem OLYAN sokat). A szintváltáshoz szükséges cuccokat vagy ládákban találhatjuk meg (ez a ritkább eset), vagy egy hulláról akaszthatjuk le. Ha lejutottunk egy adott labirintus legaljára, és megküzdöttünk a főellenséggel, akkor mehetünk tovább, hogy a világ más részein is mindent rendbetegyünk.

Minden emeleten van néhány atla szétszórva. Amikor belépünk egy adott helyszínre, a program mindig jelzi, hogy mennyit kell belőlük begyűjtenünk. Ezekből szabadíthatjuk ki ugyanis a városlakókat, valamint azokat a dolgokat, amiket felhasználhatunk a falu újraépítése során (házak, boltok, utak, tavacskák, stb). Természetesen néhány kincsesláda is várja a bátor kalandorokat, amelyekből különféle méretűeket találhatunk. A nagyobbakban általában fegyverek lapulnak, míg a kisebbekben túlnyomórészt gyógyító cuccok .

Persze minden jóban van valami rossz: néhány „ládáról" kiderül, hogy igazából a mimikrit magas szintre fejlesztett szörny, ami úgy gondolja, hogy mi valószínűleg igen ízletesek vagyunk, a nagyobb ládák némelyike pedig csapdával van ellátva. Utóbbiakat igen egyszerűen tudjuk hatástalanítani: meg kell tippelnünk, hogy mechanikus-, robbanó-, vagy varázs-meglepetés vár-e ránk. Ha eltaláltuk, akkor nem sérülünk – hát ha nem, akkor bizony pórul járunk: elég nagy sebződések (varázscsapda esetén pedig még ennél is rosszabb dolgok) kis gazdájává válhatunk. Cserébe következő alkalommal biztos, hogy jól tippeljük meg a ránk váró veszély mibenlétét.

Általában minden szinten van egy kis medence, amibe belegyalogolva feltöltődhetünk energiával (begyógyul minden sebünk, és szomjunkat is olthatjuk), ráadásul ide az ellenséges lények nem tudnak követni minket. Néha találhatunk rejtett részeket is a pályán, ahol a bejutáshoz valamilyen spéci tárgyat kell begyűjtenünk. Néha elég egy kulcs is, de olyan is előfordul, hogy egy berozsdásodott csillét egy kanna olajjal kell mozgásra bírnunk, netán egy kis levelet kell megnövesztenünk egy Sun Dew nevű tárggyal. Az ilyen titkos részeken persze erősebb ellenfelek várnak ránk, no meg rengeteg kifosztandó láda.

Az egyes emeleteket a program véletlenszerűen kreálja (néhány előre letárolt, a történet szempontjából fontos szint kivételével), ráadásul akkor is új útvesztőt kapunk, ha egy már bejárt szintre megyünk vissza. Ez nagyon megnöveli a program újrajátszhatósági értékét, ám van egy negatív vonzata is: egy idő után (úgy minden világ 20. szintje körül) igencsak unalmas lesz a folyamatos kóricálás – a tereptárgyak ugyanis nem változnak, csak a szörnyekből kapunk egyre erősebbeket.

Igen fontosak a segítőink, akik mindegyike igen profi valamiben: az első szövetségesünk, Xiao például nagyot tud ugrani, így ő fogja leküzdeni a



▲ Goro kitűnően alkalmas az üsd-vágd-nem-apád harcmodorra



▲ Természetesen. Azért vagyunk itt!



▲ A cicalány, amikor éppen nem dorombol



▲ Dávid vs. Góliát





vizesárkok képében jelentkező akadályokat, valamint csúzlijával kitűnően tud harcolni a repülő ellenfelek ellen. Goro olyan mint egy medve (csak nem olyan okos), rendkívül erőseket tud csapkodni, Ruby a varázsláshoz ért, Ungagának nagyon hosszú a fegyvere, a játék végére pedig már a rejtélyes Shida is csatlakozik hozzánk.

A csaták során mi nem fejlődünk (néhány tárggyal növelhetjük meg statisztikáinkat), ehelyett a fegyverünket tudjuk egyre erősebbé tenni. Minden fegyverben van pár drágakőtartó, ahová speciális tárgyakat dughatunk be. Ezek gyorsabbá tesznek minket, megélesítik pengénket, különösen erős mágiát adnak fegyverünknek valamilyen lénycsoport ellen (a ránk éhező szörnyek tízféle kategóriába vannak besorolva), esetleg valamilyen elemi tulajdonsággal ruháznak föl minket (a négyféle alap-szféra mellett Holy-t használhatunk). Már ezekkel is jól lehet taktikázni: gyorsabb szörnyek ellen jól jöhet némi sebesség nekünk is, vagy ha élőhalottak jönnek, akkor be kell készíteni olyan köveket, amik ellenük teszik hatásossá kardunkat.

Minden egyes sikeres ütés után kapunk egy Abs pontot, ami tulajdonképpen az adott fegyver tapasztalati pontjának felel meg, és egy bizonyos mennyiséget elérve akár feljebb is léphet egy szintet. Ha áldásunkat adjuk a fegyver megerősödésére, akkor minden statisztikája javul egy kicsikét, ráadásul elnyeli az éppen benne levő drágaköveket is – azok hatása permanenssé válik. Ez roppant szimpatikus rendszer, ráadásul ezzel még nincs vége: ha egy fegyver eléri az ötös szintet, akkor a Status Break paranccsal az adott fegyvert is drágakővé változtathatjuk. Sokáig tápolt fegyverünk így „továbbélhet" egy másikban. Ha valakinek van türelme, akkor ilyen módszerrel igen ütős pengéket tud gyártani magának.

A szimpatikus rendszernek vannak azért kellemetlen vonzatai, a fegyverek ugyanis kopnak a használattól. Minden alkalommal, amikor sikeresen megütünk egy ellenfelet, akkor veszít egy-két pontot a WHp értékként nyilvántartott épségéből. Ha ez az érték tíz alá esik, akkor egyre vadabbul sípol a gép, ha pedig elfogynak, akkor persze fuccs a fegyverünknek (mindenestül elvész). Szerintem kicsit rosszul számolták ki a kopás sebességét az alkotók, mert néha féltucat fegyvert is törésig el kell használnunk egy-egy szint teljes felderítéséhez, és csak utána mehetünk fel a felszínre, hogy megjavítsuk őket. (Mellesleg a Repair Powder nevű kincset érő tárgy „gyógyítja meg" a leamortizálódott pengéket, amelyet 20 aranyért vehetünk meg a hiénalelkű boltostól). Ennél is sokkal bosszantóbb, hogy nem lehet kiszámolni a kopás sebességét (az ellenfél védelmétől, és a kard Endurance-szintjétől függ, hogy mennyi Abs pontot vesz le egy találat), ráadásul ha kritikus állapotban véletlenül nekikezdünk egy kombónak, akkor bizony csak káromkodni tudunk – a kardunknak pedig búcsút inthetünk. Egy magas szintű penge már ér annyit, hogy visszatöltsük az állást (miért nincs Load-opció mindenütt a játékban?), amit néhány kemény labirintusban már gyakorta meg kell tennünk, mert egy-egy főellenségre rengeteg fegyvert kell elhasználnunk. Ehhez hasonló agyvíz-forraló elem az, hogy Toan rendszeresen meg-





▲ Csendes éj



▲ Goro albérlete igen kedvező fekvésű, bár liftet elfelejtettek építeni hozzá



▲ Hé, cowboy! Hova építsem a következő saloont?





▲ Ősellenségünk, a Dzsinn



▲ Első találkozásunk Shidával nem lesz túl békés

szomjazik kalandozásunk alatt – ha kiszárad, akkor rohamosan elkezd csökkenni a HP-je, mintha csak meg lenne mérgezve. Ehhez még hozzájön az is, hogy nincs minden szinten tavacska, ezért rengeteg vizet kell magunkkal vinni, hogy ne „dehidratálódjunk" halálra. A szerkesztőségben többen elmentek odáig, hogy „éktelen ökörségnek" nevezték a dolgot. (Haha! Az te voltál! Nekünk például kimondottan tetszett, hogy mekkorákat szívsz... – VZ&Spot). Mindenesetre maradjunk annyiban, hogy sokkal nyugodtabban lehetne játszani a Dark Clouddal, ha ez a dolog nem lenne benne.



A játék legélvezetesebb része – a fegyverek tápolgatásán túl – az építkezéssel eltöltött percek lesznek, azt ugyanis nagyon eltalálták. Ahhoz, hogy visszaállítsuk a régi rendet a városban, minden atlát meg kell találnunk, azaz minden szintet be kell járnunk a település melletti labirintusrendszerben. Ha ez megvan, akkor minden házat ki kell pakolni a placcra, majd be kell költöztetni a lakókat (ehhez a Diorama-menüt kell használnunk, amit a Select gomb megnyomásával érhetünk el a felszínen), és elbeszélgetni velük, hogy mit látnának szívesen otthonukban – a boltos cégért akar, a kislány triciklit, a macho-testvérek súlyzót. Ha ezt is beleraktuk a házba, akkor egy rövid jelenet után kapunk tőlük valami ajándékot, és következik az igazán trükkös rész: egy újabb beszélgetés során elárulják, hogy milyen környezetben szeretnek élni, kit szeretnének, és kit nem szomszédjuknak, mit szeretnének látni az ablakukból, vagy mitől akarnak nagyon messze kerülni, és nekünk ezen információk alapján kell megterveznünk a falut. Szerencsére mindent ide-oda pakolhatunk, bármikor átrendezhetjük akár az egész városképet (és mindezt töltögetés nélkül!), hogy minél idillibb legyen, és hogy minél többen legyenek elégedettek velünk. Ha mindenkinek a kívánságát sikerült kielégíteni, akkor valami komoly jutalmat kapunk (Dran például megtanít minket egy hatásosabb támadásformára, a Wind Slashre). Ez a játékmód óriási, mert órákig el lehet sakkozgatni a különféle kívánalmakkal, amíg el nem készül az ideális város (aminek szerencsére nem egyféle kialakítása lehetséges, hanem szinte végtelen).

A Dark Cloud talán az első igazán jól sikerült akció-RPG a PS2-piacon, minden szerepjáték-kedvelőnek ajánlható (bár SquareSoft-stílusért rajongók talán némileg csalódni fognak), különösen annak, aki nem unta meg annak idején a Diablót a végeérhetetlen labirintusaival. A grafika igen kellemes lett, és sikerült néhány megdöbbentő effektet is kreálni: a tavacskák fénytörése és hullámzása mesteri, de elég jól néz ki az is, ahogy Toan ruciját cibálja a szél, ilyen téren semmi probléma nincs. A zenék csak azért ítéltetnek egy idő után kikapcsolásra, mert a soktucat-szintes labirintusok végigküzdése alatt kicsit unalmas ugyanazt a dallamot hallgatni végig, órákon át – különben semmi baj nincs velük. A Level-5 egyébként már dolgozik a folytatáson, és az ígéretük szerint a második rész sokkal szebb lesz. Úgy legyen (és a szomjazást hagyják ki belőle)!

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Ungagával már messziről lecsaphatjuk a ránk fenekedőket



▲ Na, ez már egy igen helyre gyíkleső



▲ Segítőink között azért vannak nagyon fura alakok is



▲ Hamarosan Sárkányölő Szent György nyomdokaiba lépek

ÖSSZEFOGLALÓ

A Dark Cloud mindenképpen tökéletes választás arra, hogy elüssük vele az időt amíg a Final Fantasy X megjelenésére várakozunk. Néhány apróság ugyan kimaradhatott volna belőle, ellenben remek példa arra, hogy ez a játékkategória PS2-n elérte a nagykorúságot. Az építkezős rész nélkül ugyan egy idő után unalmassá váló szörnyhentelés lett volna, így viszont akár hetekig is eltartó mulatság lett belőle. Lehet, hogy öt év múlva talán nem fogunk emlékezni rá, de egy év múlva biztos, mint etalonra: az E3-on hasonló jellegű játékból minimum 20 volt kiállítva PS2-re...

POZITÍVUM

- Nagyszerű az építkezős rész
- Jól lehet taktikázni a fegyverek fejlesztésével
- Eszméletlenül hosszú

NEGATÍVUM

- Néha már unalmassá válnak a végeérhetetlen labirintusok
- Egyszerű történet
- Nincs szinkron

GRAFIKA	88 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	89 %

A kidobók bedobják magukat



Playstation 2

Típus	Verekedős
Kiadó	SquareSoft
Fejlesztő	Dream Factory
Megjelenés	2001. március 7. (NTSC) 2001. június 22. (PAL)

Abban gondolom nem lehet vita, hogy amint az egyszeri PlayStation-játékos meghallja, hogy új játék jelenik meg a Squaresoft kiadásában, azonnal odasiet kicsiny lakásának szegletében elhelyezett, nekik szentelt oltárához, és már előre hálát ad nekik. (Az egyszeri PlayStation-játékos ugyanis természetesen rendelkezik ilyen háziszentéllyel – aki nem, az azonnal pótolja ezt a súlyos lakberendezési melléfogását, mert hosszú lécekkel megverjük.) Legyen az bármilyen játékstílus, egyszerűen nem bírnak rosszat csinálni – márpedig ezzel meglehetősen egyedül vannak ezen a kissé telített konzolpiacon. Ebből a tényből kiindulva tehát nem is volt különösebben nagy csoda, hogy mekkora várakozás előzte meg a nevük alatt megjelent első PS2-játékot, a The Bouncert.

Mondjuk a Squaresoft "házi" csapatának túl sok köze nem volt a játékhoz, hiszen a The Bouncert ugyanaz a Dream Factory nevű csapat készítette, mint akik PlayStationön egykoron a két Tobalt és az Ehrgeizt elkövették. Pontosabban egy "apróságban" azért mégiscsak közreműködött a Square, ami egyébként első pillantásra is kiderül a játékról: karaktertervezőnek ugyanis "kölcsönadták" azt a Tetsuya Nomura urat, akinek – többek között – a Final Fantasy VII-VIII, valamint a Parasite Eve-ek jellegzetes anime karaktereit köszönhetjük. Ettől természetesen már az első másodpercben mindenkinek a füléig húzódik a szája – amit aztán a következőben el fog tátani, mert a The Bouncer stílusa, khm, hát egy kicsit érdekes. A játék producere ezt "interaktív akció-thriller"-ként definiálta, és szerinte az volt az alapvető cél, hogy a Tobal-Ehrgeiz verekedős játékok fejlesztése kapcsán szerzett tapasztalatokat ötvözzék a Square hagyományos történetmesélő képességeivel. Hát nem egy mindennapi dolog sült ki belőle, annyi szent!

A játék három nagyobb részből (Story, Versus, Survival) áll, amelyek ugyan kapcsolatban állnak egymással, de célszerűségi okokból inkább külön fogjuk vizsgálni őket. Ne menjetek sehová, a szünet (amelyben soremelést fogunk reklámozni) után visszajövünk!

Sztori mód

Mint a Square-játékok általában, a cyberpunk-szerű történet szokás szerint arról a szentháromságról szól, amiért érdemes élni: küzdelemről, barátságról és szerelemről. (Ha nem japánok csinálták volna, akkor még be lehetett volna venni ebbe a csokorba a focit – de TÉNYLEG komolyan el kellene gondolkodni, ha valaki még egyet akarna mondani.) A hely és az idő (szintén szokás szerint) lényegtelen – lehet akár a Föld is, valamikor a jövőben. Az introban a TV aktuális fő hírét szemléljük: egy bizonyos Dauragon nevű úriember, a Mikado Corporation elnöke nyilatkozik arról, hogy cége új űrszondát állított pályára, amely fotocellás eljárással átalakított napenergiát sugároz majd a földre. Némi szakmai magyarázatot követően a kamera egy kellemes hölgyre vált, aki – mint később kiderül – Leann névre hallgat, és szabad idejében hol érzelmesen zongorázik, hol pedig fekete párduc. (Kissé bonyolult baba.) Pillanatnyilag szintén klimpíroz, de most egy laptopon, amellyel egy bizonyos személy helyzetét próbálja meghatározni egy





▲ "A kör közepén állok..." - pedig ez nem jó ötlet Survival módban sem!

The Bouncer

Kou



Hogy Square-es hasonlatnál maradjunk: a nagyszájú Kou valami olyasmi karakter, mint mondjuk a Final Fantasy VIII Zellje. Ránézésre ugyan úgy fest, mintha most érkezett volna egy ötéves túlélő kurzusról valamelyik óceániai dzsungelből, de azért édes pofa. Idétlenül szellemes beszólásaival a társaság hangulatfelelőse, de róla derül ki először az is, hogy van valamilyen titkos kapcsolata a Mikados rosszcsontokkal. Nagy rajongója ugyanis a cicáknak... Kezdetben elég jó a tripla magas támadása, ebből egy mindig becsúszik.





▲ A blöki lassan megtudja, hogy 1 Volt is milyen rázós lehet



GPS-rendszer segítségével. A keresett személy egy fiatal szöszke lány (Dominique), aki éppen a Fate bár felé kocog az utcai forgatagban. Nagy mákja van, mert otthonába pont most csapódik be a Mikado Special Forces helikopterről leugró, páncélozott különítménye, és ők szemlátomást nem a Mary-Kate és Ashley kalandjainak legújabb részéről óhajtanak csevegni vele. Leann közben megtalálja laptopján Dominique-et, és azonnal közli a nindzsakommandóval a helyzetét, akik aztán a háztetőkön repkedve szegődnek a nyomába. Ha Batman látná őket, nyilván visszaadná az ipart...

Dominique közben megérkezik a Fate bárba, ahol barátai, Sion, Volt és Kou kidobóként dolgoznak. (Már amennyiben a fal támasztását munkának lehet tekinteni.) Némi évődés következik közöttük, amelyet a Mikado nindzsakülönítményének érkezése szakít félbe, szóval jöhet a sztori módban betöltött legfontosabb – és, khm, pár kivételtől eltekintve tulajdonképpen egyetlen – feladatunk: le kell pofoznunk őket.

Harc esetén mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy a Sion-Volt-Kou hármasból melyiket akarjuk éppen irányítani. A kezelés nem lett túl bonyolult, és meglehetősen emlékeztet a Working Design előző három játékában alkalmazott sémára: a bal analóg karral mozgatjuk a karaktert, a négy akciógomb pedig a magas-, közepes-, alacsony- és ugró támadásnak felel meg. A gombok többszöri megnyomásával/kombinációjával különböző kombókat is előcsalhatunk, bár itt ezeknek jóval kisebb a szerepük, mint mondjuk a Tekkenben (vagy legalábbis nem ezek bemagolása a lényeg), sokkal inkább a majdani, az L1 és az analóg gombokkal előhozható speckókat érdemes használni. Az ellenfelek eléggé elítélhető módon rendszeresen megpróbálnak nyakonvágni bennünket, így alkalmasint nem árt védekezni sem az R1 gombbal. Ennek hiányában a benyelt nyaklevesektől szép lassan fogy az életerőnk, ha pedig kiütött bennünket, akkor természetesen a játék véget ér. Az irányításhoz tartozik még az R2-vel előhozható "beszólás", amit saját karakterünkkel használva ugyan nem történik semmi, viszont ha a másik kettő valamelyikének beszólását/füttyét hallva azonnal megnyomjuk, akkor egy látványos animáció kíséretében mindhárom karakter ugyanazt az ellenfelet fogja megtámadni, és elég rendeset fognak sebezni rajta. Ez alól kivétel a Dauragon elleni utolsó csata, ahol ezt a dolgot inkább mellőzzük, mert Ő fog egy jó nagyot ráverni az általunk irányított szerencsétlenre.

Némileg az RPG-ket idéző elem, hogy a sikeres harcok után BP-t (Bouncer Points) kapunk, amelynek mértéke áll egyrészt a sikeresen bevitt találatokból, a kiütött ellenfelekért járó plusz pontokból és a láncbónuszokból. (Utóbbit akkor kapjuk, ha 5 másodpercen belül több ellenfelet is kiütünk. Mivel minden karakternek van olyan mozgása / speckója, amellyel több ellenfelet is földre küldhet vagy kuglibábu módjára halomra döntögethet, ez nem is olyan nehéz, mint ahogy hangzik.) A karakter által szerzett BP-kből a harcok után javíthatjuk a statisztikáit, illetve nagyobb mennyiségű pontot összespórolva speckó mozgásokat "vehetünk" neki. A statisztikákból az életerő és az ütőerő nyilván egyértelmű, a védekezéshez esetleg annyit hozzá lehet fűzni, hogy ez is fogyóeszköz: ha a karaktert védekezés közben ütik meg, akkor a Defence értékéből lejön annyi, amennyi az életerejéből jött volna le, ha nem védekezik. Ha ez elfogy, akkor aztán már nyilván hiába védekezik. Ahogy fejlesszük karakterünket, úgy ugrál szintet is, a kezdő F-ről először E-re, aztán D-re és így tovább, a legmagasabb az S, amikor már

The Bouncer

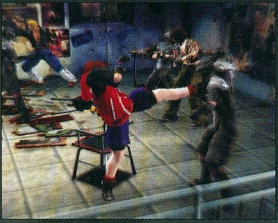
Volt

Nagy benga medve. Klasszikus kidobó-típus, leszámítva azt, hogy néha kétszavas mondatoknál hosszabbakat is szokott használni. Piercingekkel bőven szögecselt fejét két helyre kis szarv teszi teljessé, ami betudható netán Darth Maul-rajongó mivoltának is. Persze mint az már lenni szokott, a durva külső érző szívet takar... Típusban az "ö" betűs lányok az esetei ("bögyös vörös dög"), akiket alkalmasint elverhet. (Erre mondjuk lesz alkalma bőven a játék során.) Célszerű először vele végigjátszani a játékot, mert ő a legerősebb és neki van a legnagyobb életereje is a trióból. Ennek fejében viszont elég lassú, és a BP-kért vehető kombói is elég lagymatagok.

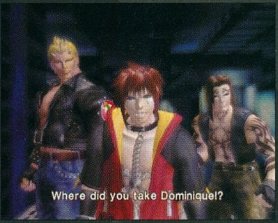




▲ A dolog egy kis idillel kezdődött a bárban...



▲ ... aztán látogatókat kaptunk, akiket megfenyítettünk, de mégis leléptek a csajjal...



▲ ... azóta ezzel az egy kérdéssel foglalkozunk...



▲ ... és életünk egy merő rohanás!



Sion

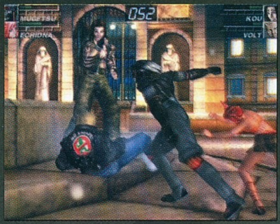
Nemcsak a frizura, de az egész karakter jelleme is erősen emlékeztet egy másik klasszikussá vált Nomura-karakterre, bizonyos Squallra. Kifelé mogorva, magába zárkózó típus, akinek csak egyszer gyújtotta lángra a szívét egy lány, és azóta olyan, mintha jégre tették volna. Ettől függetlenül kitüntetett helyre függesztve hurcolja magával a "születésnapi" ajándékot, pedig nem piskóta lánckollekcióval rendelkezett már a korábbiakban sem. A történet ő és Dominique kapcsolatáról szól, ennek ellenére érdemes csak harmadszorra vele végigjátszani a sztorit. Kezdetben a hármas leggyengébb bár legfürgébb tagja, később neki vehetjük meg a legjobb speckókat.



mindent tud. A statisztikák egyébként a sikeres harcok után visszaállnak az aktuális maximumra, és azonnal menthetünk is egyet.

Fentebb említettek alapján melegen ajánlanám módszeremet (különös tekintettel a főellenségekre), amely Sakál-do néven esetleg egyszer még bevonul a keleti harcművészetek közé, és nagy sikert arat a politikusok, bankelnökök és hasonló gengszterek körében. Mindenekelőtt az ellenségekhez úgy kell hozzáállni, mint mondjuk a munkához: férjen hozzá más is! Mármint a másik két karakter, az ugyanis nem baj, ha őket (ki)ütik. Mivel a gonosz masina rendszeresen úgy intézi a pofozkodást, hogy az általunk irányított karakter legyen mindig támadás alatt, igyekezzünk úgy elslisszolni a mázsás sallerek elől, hogy azok kiosztója társainkkal találja szembe magát, mi pedig igyekezzünk mindig hátulról támadni. Mivel a jobb felső sarokban mindig látjuk annak az ellenfélnek a kijelzőjét, akivel szemben (mögött) állunk (a többiek állapotát pedig zöld-sárga-kék lámpák jelzik), igyekezzünk úgy intézni a dolgot, hogy mindenkit mi üssünk ki – az ezért járó bónusz BP ugyanis jól esik a mi kis lelkünknek.

A sztori mód tulajdonképpen ennyiből is áll, ez a "mozinézés-verekedés-mentés-mozinézés..." metódus ismétlődik állandóan. Maga a történet is elég rövid (egy olyan 20-22 csatából állhat, most lusta vagyok megszámolni), első nekifutásra is kényelmesen végezhetünk vele úgy másfél-két óra alatt. Azt azért talán a készítők is érezték, hogy ez nem különösebben hosszas játékélmény, így különféle trükköket eszeltek ki, hogy állandóan újrajátszassák velünk a dolgot. Egyik gyengébb trükkjük az volt, hogy egy végigjátszásban nem lehet annyi BP-t összeszedni, hogy egy karaktert a maximumra fejlesszünk, így tehát szorgosabb gyűjtögetők többször is nekifutnak mindhárom fickójukkal. Persze nem mindenki szorgos gyűjtögető (sőt talán ilyen ötlet hallatán sűrűn anyázva hajítja ki az ablakon a DVD-t), szóval az egészet megfejelték azzal, ahogy megírták a történetet, és – többek között – ezért tényleg érdemes legalább háromszor végigjátszani a sztori módot (az első megnyerés után mentsünk állást, aztán Extra Game-mel indítsuk újra a játékot). Amikor egy harchoz karaktert választunk, akkor a történet folytatását a következő videóban az ő szemszögéből követhetjük – legalábbis a következő harcig (azaz karakterválasztásig). Ilyenkor a karakterek rendszeresen magukban beszélnek, továbbá a töltések ideje alatt dialógusok bukkannak fel a múltjukból, és szép lassan kialakul a maguk kis története. (Nem bölcs dolog tehát a klasszikus RPG eljárás, azaz ha valaki folyamatosan váltogatja a karaktereket minden harchoz, hogy azok egyenletesen fejlődjenek. Így egyrészt kissé kaotikus lesz a cselekmény, továbbá első nekifutásra nem lesz semmi esélye a Dauragon elleni utolsó harchoz.)



Példának okáért: ha a Fate bárban történő első hirighez Voltot vagy Siont választjuk, akkor a csata után látjuk, amint Kou felhívja egy titokzatos informátorát a Mikadoban – ha Kouval vagyunk, akkor halljuk is, hogy kivel és mit beszél. Másik példa: amikor a Mikado Buildingben dicső társulatunkat foglyul ejtik, akkor Voltot irányítva egyszerűen elszakítjuk a bilincseinket, és keresztülverekedjük magunkat az őrökön a találkozási pontig – ezzel szemben Kou magára ölti egy nyakonvert őr egyenruháját, és neki csak akkor kell verekednie, ha a maga kis alküldetésében rosszul használja az őrök egymást üdvözlő "tisztelgését". Nyilván az is természetes, hogy minden karakternek különböző megnyerése van: egy kellemetlen és egy kellemesebb. A történetről direkt nem mondtam semmit, hogy érdemes legyen megnéznetek. (Javasolt sorrend: Volt-Kou-Sion) Egyébként jellegzetes Square-stílus: ugyan létezik az egyetemes Jó és Gonosz, de az emberi lények közül senki sem tökéletesen jó (minden karakterünknek van spannja a Mikadoban), és senki sem gyárilag gonosz (maximum a külső körülmények tették azzá, és rendszerint szervizelhető). Nagyon helyes, a fiatalságot ilyen léleknemesítő történetekkel kell szórakoztatni, és akkor talán idővel kevesebb bicskás lesz az utcán. Azokat a hülyéket pedig gyorsan el kell felejteni, aki ilyen Sakál-dókkal traktál titeket...



▲ A Versus játék bája: sokkal jobb a rosszakkal lenni!



▲ Ezzel már elkéstünk: Mugetsu elméjét már régen kisikálta valaki

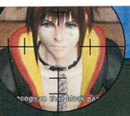


Versus és Survival

A harmadik ok, amiért érdemes többször is végigjátszani a játékot, az az, hogy a Versus és Survival módokban így tudjuk választhatóvá tenni a



▲ Áááááá, öt PD-4! Dominique, légy szíves...



▲ Kukucs!



▲ Dauragon és Master Wong. Az egyiküknek ma igen rossz napja lesz...

főellenségeket, továbbá azok szintje (és ezzel együtt előhozható speckói) minden egyes végigjátszás után feljebb lép. (A rejtett – és még rejtettebb – karakterek előhozását ld. hátul, a csalások között.)

Sok újdonságot nem tudok mondani ezekről, hiszen nyilván mindenkinek ismerősek a verekedős játékok ezen opciói. A Versus mód multiplayer (multitappal akár négyen is lehet őrjöngeni benne), ahol az egyik opcióban 2-4 tetszőleges karakterből álló csapatok küzdenek egymás ellen, meghatározott ideig (ha már végigvittük legalább egyszer a sztorit, akkor bármelyik csatatér választható belőle), és az veszt akinek előbb lepofozzák a "főnökét", illetve van Team Battle opció is. A Survival mód ezzel szemben egyjátékos üzemmód, és valami olyasmi, mint a Tekken 3 hasonló opciója: a Mikado folyosóján kocogunk előre, és egy élettel le kell pofoznunk mindent és mindenkit. Jópofa lesz az utolsó ellenfél...



Az elég korrekt, hogy minden rejtett figurának is teljesen más mozgásai és speckói vannak, bár tegyük hozzá, hogy a Working Designnál is elég sokat Tekkenezhetnek. Egy csomó mozgás rögtön déja vu-érzéssel tölthet el mindenkit, a legjobb (illetve nem a legjobb, de nekem a legjobban tetsző) mindenképpen Echidna Eddy stílusában. Attól viszont meg pusztuljanak meg, hogy Leann hülye párducából nem tudtak Xiayout csinálni... (Ne röhögj, Grath! Hwoarang abszolút nincs a játékban!) (Akkor is ő a legjobb! – Grath)

Felemás végeredmény

Hát az biztos, hogy érdekes turmix lett ebből az "interaktív akció-thriller" elképzelésből. Hogy ilyen célt vajon érdemes-e kitűzni, azon mondjuk el lehetne vitatkozni, az eredmény azonban várható volt. A Final Fantasy-fanatikusok tíz perc játék után nyilván súlyos átkokat fognak szűrni a fogaik között, és elképedve kérdezik:"Most akkor ennyi az egész?!" Mondjuk a tíz perc alatt szerzett benyomások rendszerint nem tárják fel egy-egy játék igazi mélységeit, most azonban kábé mégis erről van szó. Ennyi – de azért mégis egy kicsit több. A dologból egy sajátos 3D verekedős játék sült ki, amelynek rejtett karaktereit nem a szokásos Tekken-módszerrel (szép sorban leverünk mindenkit arcade módban) hozzuk elő, hanem egy valódi sztorimódban. A rejtett karaktereken kívül megtalálható még a klasszikus verekedős játékok minden vonása (plusz kosztümök, a sztori módban fejleszthető karakterek/ speckók), és mindehhez még jön a remek prezentáció – mert azon nyilván nem lehet vita, hogy Nomuraszan karaktereinek grafikai megvalósítása, a filmes beállítások, az engine-nel készített és a renderelt videók, a szinkron és a remekül eltalált kísérőzene olyan elegyet alkot, aminek csak tapsolni lehet. Egyedül a kamerakezeléssel akadnak problémák (azzal is csak a sztori módban): abszolút nem ritka, hogy az engine-nek sikerül pont egy olyan nézőpontot kiválasztania, ahol egy tereptárgy miatt nem látjuk a figuránkat, rosszabb esetben meg egy kukkot sem. Ugyancsak a sajátos kamerának tudható be, hogy rendre olyan sallerek landolnak az arcunkban, amelyek a látószögünkön kívülről érkeznek. Persze ez a blődli orvosolható azzal, hogy folyamatos mozgással a kamerát is mozgásban tartjuk – azon az áron, hogy nem védekezünk. Szóval nincs semmi baj ezzel a Bouncerrel. Az megint más kérdés, hogy verekedős játékként a közelébe se jön a Tekken Tag Tournament-nek vagy a DOA2: Hardcore-nak, akciójátéknak pedig egy kicsit túl kevés szerep jut benne a játékosnak. Hát, Istenem: nem kell minden Squaresoft-játéknak megdöntenie az eladási rekordot!

The Bouncer

Dominique



Tipikus Nomura-stílusú anime karakter. Aranyos kis ártatlan szöszke, a Fate bár kabalababája, aki vidámságot csempész mindenki szívébe. Teljesen jellegzetes, hogy születésnapi ajándékot visz Sionnak, bár nem is tudja mikor van a születésnapja... Habár őt nem irányítjuk, tulajdonképpen a játék főszereplője, hiszen az egész történet az ő elrablásával kezdődik, és körülötte is bonyolódik. Szép lassan kiderül, hogy mit is akarnak tőle, miféle kapcsolat van közte és a Mikado ifjú vezetője, Dauragon között, és mi történt szegénykével a múltban. Lesz egy elég jó jelenete, miután vért izzadva levertük a PD-4 robotot, és hirtelen megjelenik ugyanabból öt. Versus játékban is tök poén vele lenni.

ÖSSZEFOGLALÓ

A The Bouncerből pont az sült ki, aminek ki kellett sülnie, ha a szerzői egyszerre akartak verekedős játékot és akciójátékot csinálni – egyik se lett belőle igazán. Talán nem volt túl jó ötlet ilyen módszerrel házasítani a két kategóriát (az Oniban látott elképzelés egyelőre jobban megfelel a lehetőségeknek), de szerintem teljesen alaptalan volt az az egyöntetű fanyalgás, amivel a japán és az amerikai kritikusok fogadták az NTSC-verziókat. Hát ez egy ilyen játék, ennyit lehetett kihozni belőle. A profi kivitelezés mindenesetre bőven megmenti az azonnali süllyesztőtől, és a sztori mód tökéletesen animált, többezernyi poligonból álló figurái akár a PS2 grafikai demójának is elmehetnének (még ha a tökélyük alkalmasint a hátterek és a sebesség rovására is megy). Szerintem a The Bouncerre tökéletesen illik az a manapság Marilyn Mansonnak tulajdonított – mellesleg egy évszázaddal korábbról származó – ars poetica, miszerint: "Szeressenek vagy gyűlöljenek – de ne nézzenek át rajtam!" Vessetek a mókusok elé, de szerintem ezt a játékot akár két-három év múlva is elő lehet venni.

POZITÍVUM

- sajátos játékötlet
- minden tekintetben kiváló prezentálás
- Tetsuyo Nomura

NEGATÍVUM

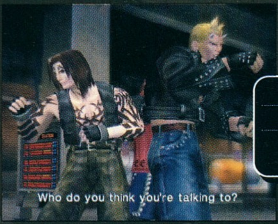
- TÚL sajátos játékötlet
- az alapjáték nagyon rövid
- kamerakezelési gondok

GRAFIKA	91 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	81 %

pal 4



▲ Hát ennek a Voltnak fura egy ízlése van



▲ AKAR VALAKI VALAMIT?!



Jar Jar Kart

STAR WARS
SUPER BOMBAD RACING

PlayStation 2	
Típus	Verseny
Kiadó	LucasArts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Lucas Learning
Megjelenés	2001. május 25. (PAL)

Réges–régen, egy messzi-messzi galaxisban kirobbant a háború az univerzum szabad népei és az őket sanyargató, leírhatatlanul gonosz birodalom között. Amikor a nemes célért akár életüket is feláldozni hajlandó, gyengébb erőiket bátorságukkal pótoló lázadók diadalmaskodtak a gaz zsarnokság felett, megkönnyebbülten sóhajtott fel minden érző lélek. Ám örömük nem tartott sokáig.

A torzsalkodást valójában szító hatalomnak, a LucasArts kiadónak ugyanis esze ágában sem volt feladni jól jövedelmező ötletüket. Sőt, szellemi rokona, a Microsoft agresszív üzletpolitikai viselkedését példaképként kitűzve, a lehető legtöbb bőrt igyekszik lehúzni, a minden rosszindulat nélkül jellemezve is kissé kifakult termékéről, a Star Warsról. Azt azonban el kell ismerni, hogy legalább a szórakoztató elektronika fejlődésével is képesek fenntartani a lépést, mivel az összes létező platformra írnak játékokat. Ez eddig még nem lenne olyan egetverően nagy probléma, ha a mennyiség kizárólagos figyelembe vétele helyett végre a minőséget is fő szempontnak tartanák, és mondjuk minden játékuk olyan ász lenne, mint mondjuk annak idején volt a Tie Fighter PC-n, vagy éppenséggel az E3-on bemutatott Gamecube-os Rogue Squadron 2.

Azonban elnézve legutóbbi szüleményüket, a Super Bombad Racinget, amely röpke egy hónappal a Starfighter után került forgalomba, kénytelenek vagyunk megállapítani, hogy sajnos ismét nem sikerült helyén kezelni a játékgyártás súlyos kérdését. Nem mintha annyira nagyon gázos lenne a program, csak éppen semmi igazán átütőt nem lelni benne.

A játék ugyanis az unalomig ismert gokartverseny analógiájára készült, egy kissé megspékelve némi extra fegyverzettel és néhány újítással, elsősorban a kihívások terén. A Baljós árnyak nyolc szereplőjével mérkőzhetünk meg egymás ellen, természetesen különböző egyedi képességekkel és sajátos repülő közlekedési eszközökben száguldozva.



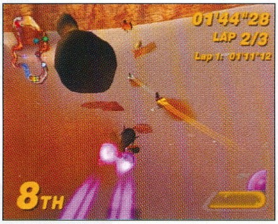
Már a menüben rögtön szembetűnik, hogy alapvetően kétféle kategóriában tesztelhetjük le ügyességünket, a hagyományos versenyben, valamint az arénákban. E tradicionális kihívás eredete gyakorlatilag az N64-ig nyúlik vissza (lásd: Mario Kart), már PSX-en is elkoptatottnak tűnik. Lényege, hogy egy önmagába visszatérő pályán a beállított értéknek megfelelően teljesítsük lehetőleg dobogós helyezettként a nulla elmozdulást, azaz a leggyorsabbak között érjünk vissza a rajtvonalra. A viccet félretéve, szimpla gokartversenyről van szó, leszámítva, hogy járgányaink a három dimenzióban mozoghatnak, továbbá, hogy a pálya némely pontokon nyitott a kreatív gondolkodásra – vagyis kis fantáziával, időnyerés céljából simán levághatjuk az esetleges kanyarokat. Az alternatív útvonalak a későbbi szinteken már olyan mértékben elburjánzanak, hogy áldhatjuk a szerencsénket, hogy a játék figyelmeztet, ha véletlenül ellentétes irányban haladnánk a cél felé. Ráadásul a helyszínek nem pusztán hosszukban, vagy a kanyarok számában különböznek a többitől, hanem egyedi adottságaikkal eltérő akadályokat gördítenek boldogulásunk amúgy is elég rögös útjába. A Droid állomáson például ugrásainkat elvétve, rengeteg alkalmunk nyílik gyakorolni a szabadesést, míg Amidala királynő koronavárosában, Theed Cityben a kósza, barátságosnak nem nagyon nevezhető robotok rendre belénkdurrantanak egy jóízűt, ha túl lassan húzunk el előttük. A kilenc rendelkezésre álló pályát három csoportba gyűjtötték, ledarálásuk után a



▲ Hmm...Ismerős ez a fa, emlékeztet valami egészen másra



▲ Yoda komoly esélyekkel indul a tatooini díjugrató bajnokságon



▲ A kanyonban a forgalmi helyzet katasztrofálisnak minősíthető



▲ A vevők gyorsabb sebességre kapcsoltak, hogy még zárás előtt beérjenek a boltba



▲ A francba, már megint kihúzták a szálat a pulóveremből!



végső kört Anakin Skywalkerrel teljesítve hozzájuthatunk felnőtt változatához, a kilencedik, rejtett versenyzőhöz, Darth Vaderhez.

A másik kategória az egymás elleni küzdelem, amelyben értelemszerűen nem az elsőként, hanem az utolsóként eltávozó nyeri el a megérdemelt címet. A köröző szakágban használt fegyverzettel tevékenykedve békésen ide-oda repkedő hüllőkké változtathatjuk át ellenfeleinket, akik persze mindenféle tiszteletet mellőzve képesek ugyanezt művelni velünk. A négy aréna teljesen másféle stratégiát követel: a Jedi templomban ismét csak könnyűszerrel eshetünk a már említett newtoni jelenség áldozatául, a Tatooineon viszont a Jedi visszatérből ismerős homoki féreg, a Sarlaac nyúl ki verméből nem túl bizalomgerjesztő fogadóbizottságként.

Riválisaink kiejtéséhez, vagy csupán lassításához szükséges arzenálunk a lehető legképtelenebb fegyvereket sorakoztatja fel. Az ugyanebbe a családba tartozó játékok mintájára alapvetően négyféle típus létezik, az előre, illetve a hátrafelé hatók, a pajzsok, valamint a haladásunkat meggyorsítók.

Az előttünk haladókat sanyargató munkaeszközök a leghatékonyabbak, segítségükkel a nálunk előnyösebb pozícióban lévők hirtelen mögöttünk találhatják magukat, netán végzetes sérülést szenvedhetnek az arénákban. Ilyen például a vonósugár, amely tengelye körül megpörgeti a kiszemelt alanyt, vagy a célt követő, gyakorló robot, amelyik egy időre megbénítja az áldozat hajtóművét.

A mögöttünk jövőkre leselkedő fegyverek viszont elsősorban akadályt képeznek, amelybe kis szerencsével belehajt álnok ellenfelünk, és utána „élvezheti" figyelmetlensége következményeit. Itt jegyezném meg, hogy sajnos a CPU általában nem figyelmetlen, így csak egymás ellen játszva van bármi értelme élni e lehetőséggel, különben az ellipszis alakú pályák következtében a veremásással kapcsolatos közmondás gyakran életbe fog lépni. Ebbe a csoportba tartozik többek közt a beszélő nevű ragasztó, valamint a hozzá rendkívül hasonló hatású ionháló.

A gyorsítók és a pajzsok könnyen kitalálható szerepet töltenek be, különösen az arénákban folytatott csetepatékban vehetjük nagy hasznukat, de néha a versenyben is nagyon jól tudnak jönni.

A verseny természetesen nem egyforma klónok, hanem igazi egyéniségek közt zajlik, akik mindannyian egyedi előnyökkel és hátrányokkal rendelkeznek. Ám vannak közös vonásaik, amik miatt együtt említendők. Minden jármű képes lebegni, ami roppant hasznos tulajdonság, hiszen a korrekt manőverezéshez elengedhetetlen. A kormányozhatóságuk már jelentős egyéni különbségeket mutat, legkönnyebben Jar Jar Binks, legnehezebben Amidala királynő gépe fordul. Ennél talán a gyorsulásuk még eltérőbb, különös módon Yoda a legfürgébb, míg Darth Vader pörög fel a leglassabban. A végsebesség sem egyforma, míg Darth Maul száguld a legsebesebben, addig Nass főnök méretéhez illően kissé tohonyára sikerült. Ezen kívül speciális támadásukban is eltérnek: ismét csak Yoda említhető leghatékonyabbként, ugyanis minden látható ellenfelet fejre állít a helyszínen, míg Amidala királynő okozta vakító erejű felvillanás elképzelhető, hogy mekkora mértékben hatja meg a CPU-t.

Mindezek mellett a játék grafikája sem válik a konzol díszére. Igaz, nem lett kellemetlenül gyenge, azonban tény, hogy felesleges a PS2 híres képességeit ilyesmire pazarolni, ennyi erővel az ajtót is ki lehet támasztani vele, hogy ne csapkodja állandóan a huzat. A zenéje viszont kimondottan ötletes, kár, hogy a fejlesztők nem a játékra tartogatták kreativitásukat. Végül is, nem annyira nagyon rossz ez a program, mint inkább sablonos és ötlettelen, de el tudom képzelni, hogy van, akit megfog a hangulata, pláne, ha most játszik először ilyesmivel. Remélhetőleg ez volt a sorozat utolsó igénytelen darabja, és véget ér a futószalag tendencia, különben hiába utaznánk el akármilyen messzi galaxisba, előbb-utóbb utolérnének.

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ A régen látott ismerőssel találkozva Amydala rózsaszín ködben úszot a bldogságtól...



▲ Queen Amydala csak késön vette észre, hogy a véletlenül a partyrepülőjét vette fel reggel



▲ Hiába, a raftingtól szinte szárnyakat kap az ember

ÖSSZEFOGLALÓ

A LucasArts legújabb terméke, a Star Wars: Super Bombad Racing kétségtelenül nem az a kimondott bestseller program. Ugyan tizenkettő egy tucat jellege ellenére néha még élvezni is lehet a játékot, ám sajnos többnyire hamar idegesítővé válik. Elsősorban azoknak ajánlható, akik még nem játszottak egyetlen hozzá hasonlító játékkal sem, vagy éppen megszállott gokartosok.

POZITÍVUM

- Star Wars
- egyedi versenyzők
- érdekes muzsika

NEGATÍVUM

- a PS2-höz képest gyengécske grafika
- nagyon látszik, hogy a gyerekeknek készült

GRAFIKA	63 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	72%

pal

PlayStation 2

Típus	(Pánik) Akció
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Deep Space
Megjelenés	2001. június 8. (PAL)

Valami rejtőzik a jég alatt

EXTERMINATION

Pánik akció. A kiadók mit ki nem tudnak találni, hogy felhívják a nagyérdemű figyelmét az üdvöskéjükre. A legjobban ugyebár az hangzik, ha egy új műfaj alapítójaként nevezhetik meg magukat – kár, hogy az efféle kijelentések (kevés kivételtől eltekintve) sajnos többnyire csak üres szólamok maradnak. A Sony-féle „pánik akció" például nem más, mint egy szokványos akciójáték – kulcskeresgéléssel, ide-oda mászkálással –, förtelmes lényekkel tarkítva. Bár szó se róla, néha valóban be lehet tojni az Exterminationtől – még ha végső soron „csak" egy akciójátékról van is szó.

Az már első pillantásra látszik, hogy a játék szellemi atyjai igényes rémfilmeken nőttek fel. A kerettörténet szakasztott úgy indul, mint a Thing című John Carpenter film: kihalt bázis a Déli Sark közelében, szörnyűséges emberi maradványok, és még szörnyűségesebb, különös lények. Dennis Riley, a játék főhőse, egy tengerészgyalogos különítmény tagjaként repülőn érkezik a helyszínre: 72 órával korábban ugyanis a Fort Stewart katonai bázisról egy magát meg nem nevező személy a létesítmény teljes lebombázását kérvényezte, s ezt követően megszűnt mindennemű kapcsolat a bázissal. A Pentagon számára nyilván kényes az ügy, hiszen a felderítő csapat a legnagyobb titokban indult útnak. Dennis önként jelentkezett a feladatra, mert kedves barátnője, Cindy éppen ezen a bázison szolgál. Azonban ahogy az már lenni szokott, csőstül jön a baj: a repülő a célpont közelében felmondja a szolgálatot, mire a csapat tagjai idő előtt kénytelenek kiugrani a gépből, s ezzel messze elsodródnak egymástól. Emberünk a leghűségesebb bajtársával karöltve egy szellőzőcsatornán keresztül hatol be a bázisra, ahol aztán igen nagy felfordulást találnak. Tüzek és romok mindenfelé. Végre azért tapasztalnak némi életjelet, bár ennek nem igazán tudnak örülni: igen agresszív, külsőre meztelen csigához hasonló lények nyüzsögnek mindenütt, s valami rusnya kórt terjesztenek...

Elég rémisztő az alaphelyzet, annyi szent – főként, hogy a landolástól kezdve már személyesen élhetjük át az említett kalandokat. Amitől pedig tényleg pánikba lehet esni, az a lények szívóssága. Teljesen kiszolgáltatottnak érezzük magunkat, olyan sokat kell beléjük lőni, és olyan sokan vannak. Az oktondi játékos eleinte szépen elkezdi sorban becélozni a férgeket, ám aztán csakhamar ellövi az utolsó tárát is, és ott marad egyetlen késsel a kezében. Noha a játékban bizonyos helyeken mindig teletankolhatjuk magunkat lőszerrel, jobban megéri inkább menekülni – már csak azért is, hogy nehogy magunk is megfertőződjünk azzal a bizonyos kórral. Minthogy egy felderítő csapatnak vagyunk a tagja, számos dokumentumot, elhagyott feljegyzést szedhetünk össze az üggyel kapcsolatban: ez nagyban segíti a bázison történtek megértését, no és persze a sztori átélését, de a ronda lények biológiai adottságairól is így szerezhetünk tudomást. Szörnyülködve olvashatjuk, hogy roppant gyorsan szaporodnak, és valami bűzös lét bocsátanak ki, amivel megmételyezik az emberi szervezetet. A jelek szerint a bázis teljes személyzete keserves kínok között, elevenen rothadt el, s ennek bizonyságául meg is „csodálhatunk" néhány tetemet.



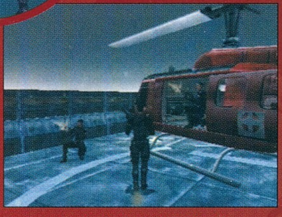
Feljegyzésről feljegyzésre haladva egyre több részletet tudunk meg: a készítők nagyon okosan, apránként adagolják a játékosnak az izgalmakat. Idővel kiderül, hogy a fertőzés bizonyos meteoritok vizsgálatakor szabadult el, s az idegen életforma bármilyen szervezetet képes irányítani, mi több: teljesen átalakítani, eldeformálni. El lehet képzelni, milyen az, mikor egy embert választanak ki gazdatestül...

A dokumentumok amúgy nem csak a veszélyekre figyelmeztetnek, de az akadályok áthidalásában is segítenek. Gyakorlatilag nincs arra példa, hogy komolyan el lehetne akadni: ha figyelünk a részletekre, mindig minden teljesen egyértelmű. Mielőtt például elkezdenénk keresgélni, hogy hol lehet az utunkat elzáró lakat kulcsa, csak el kell olvasnunk a jelentést, mely szerint épp korszerűsíteni kívánták a zárszerkezeteket, merthogy a hagyományos lakatokat egy késsel, avagy egyetlen lövéssel el lehet távolítani... Emberünk ráadásul rendszerint gyakran hangosan gondolkodik, és szinte a szájunkba rágja, hol kéne átugrani, melyik létrán kéne felmászni.

A játék persze nem csak mászkálásból és menekülésből áll. A kulcsfontosságú helyeken nem lehet lacafacázni: meg kell küzdenünk a szörnyekkel. Érdekes megoldás, hogy mindvégig csak egyetlen gépkarabélyunk van, de arra egy csomó mindent felszerel-



▲ Ez bizony nem nemes penész



▲ Igazán besegíthetnék a társaimnak...





▲ A megpörkölődött hátnak jót tesz egy kis „szolárium"



▲ Kis dumcsi a bárban – a végén egy kocsikulccsal gyarapodunk



hetünk. Másodlagos tűznek például rakhatunk rá shotgunt, lángszórót, a tetejére meg szerelhetünk távcsövet, célbefogót, és még számos kiegészítőt. Ha netán teljesen kifogynánk skulóból, utolsó mentsvárunk a késünk. A békanyúzóval nem csak a férgek belét ontb hatjuk ki, de ugyanazzal a laza mozdulattal átvághatjuk az utat keresztező damilokat is, amelyek eme áldásos tettünk hiányában gránátokat hoznak működésbe – szóval ez is egy nélkülözhetetlen eszköz.

Az ellenség harcmodorában kétségtelenül a fertőző köpet a legveszesebb. Sajnos elkerülhetetlen, hogy ez néha eltaláljon minket. Amíg csak százalékban van megadva a fertőződésünk mértéke, addig mindössze vírushordozók vagyunk, ám amikor 100%-hoz érünk, komolyan megbetegszünk. A lényekhez hasonlatossá válva emberünkön is megjelenik egy fényes góc (az ellenségnek amúgy az az érzékeny pontja), fogy az életerőnk, valamint érzékenyekké válunk a vízre (a víz egyébként is sajátosan fontos momentuma a történetnek). Az egészségünket, és az immunitásunkat különböző gyógyszerekkel állíthatjuk vissza, netán gyógyító kapszulákba kell befeküdnünk – bár utóbbiakhoz vakcina is szükséges. A felvehető dolgok vagy fényesen csillognak, vagy dobozokba vannak zárva (nehéz nem észrevenni őket), viszont a dobozok néha széttörhető faládákban rejtőznek, és ez már kellemetlenebb. Az ilyen ládákból igen gyakran élősködők hada sereglik ki, igaz, ezt az mocorgásukból már lehet előre sejteni. A legnagyobb kiszúrás persze az, hogy a ládák újratermelődnek, ezért ha keresünk valamit, újra és újra szét kell őket vernünk...

A nálunk lévő cuccok közül külön említést érdemel az elem, melynek energiájával lifteket, ajtókat működtethetünk, sőt a megfelelő termináloknál azzal lehet állást menteni. Szerintem ez az elemes móka nagy marhaság. Talán korlátozni akarták a mentések számát? Aligha, hiszen az elem újratölthető: csak fel kell keresnünk a töltőhelyeket. Akkor mégis mire jó? Legfeljebb arra, hogy egy kicsit tovább vesződjünk.

Mondjuk érdemes vesződni a játékkal. Egy biztos: az Extermination animátorai kitettek magukért. Már eleve a főhős mozgáskészlete is kellően szép, de még nagyobb élményszámba mennek az ellenfelek. Ott van példának okáért a leggyakoribb istencsapás, az apró csúszómászók hada. Halál undorító, ahogy araszolnak a falakon, sőt a plafonon, majd amikor szétloccsantjuk őket, először lekonyulnak, majd csak azután pottyannak le. Még visszataszítóbb, amikor köpködnek, vagy szárnyra kapva megpróbálnak ránk tapadni. Ilyen lények szerencsére csak az alkotók fantáziavilágában vannak, de annyira találó a viselkedésük, hogy hinni kezdünk a létezésükben.

Ezek után csak azért nem kezdek áradozni az Extermination-ről, mert van néhány dolog, ami viszont szúrta a szemem. Ilyen például a sárga felhőként megjelenő, igen béna „tűzeffektus", vagy az elemlámpánk fénycsóvája, ami a sötétben teljes világosságot nyújt (?), de említhetjük a beszédtől elmaradó szájmozgásokat is. A kamera helyezkedéséről nem is szólva, ami sajnos távol áll az ideálistól. Az irányításban is vannak nem túl kóser dolgok: például a legegyszerűbb gyógyító művelethez is vagy fél tucatszor kell lenyomnunk egyazon gombot. Az sem valami előnyös, hogy szinte minden cselekvést az X-szel lehet elvégezni, és hogy a programozók (nem pedig a fizikai tényezők) döntötték el, hogy Dennis hova tud felmászni, és hova nem – azaz marad számunkra a próbálgatós módszer.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A pióca-lények roppant idegesítőek

ÖSSZEFOGLALÓ

Undorítóbb teremtményeket eddig aligha lehetett más videójátékban látni: egy órányi játék az Exterminationnel szinte felér egy Alien filmmel. Ennek ellenére nem egy tipikus túlélős horrorról van szó, de nem is csak egy sima akciójátékról: inkább a kettő között van a dolog. Összefoglalásként annyit mondhatunk, hogy az Extermination megmutatja, hogyan kell kinéznie egy az átlagon felüli akciójátéknak PS2-re. Távolról sem korszakalkotó játék, de kifejezetten igényes alkotás.

POZITÍVUM

- Ügyesen szőtt, bár lineáris cselekményszál
- Látványos jelenetek
- Remekül animált karakterek

NEGATÍVUM

- Az irányítás terepfüggő, és ez még ki sincs jelezve
- Az újratermelődő ládákkal körülményes a tárgyak keresése
- Akad néhány gyengécske grafikai megoldás

GRAFIKA	82 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	86%



Szmokingban, egy szál pisztollyal

Dreamcast	
Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Sega
	www.confidentalmission.com
Fejlesztő	Hitmaker
Megjelenés	2001. május 16. (NTSC)
	2001. május 25. (PAL)

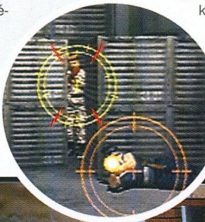
CONFIDENTIAL MISSION

Egy műanyag pisztollyal a képernyőre lövöldözni: nincs ennél jobb móka – még ha néhányan aggályosnak is tartják erkölcsileg. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a játéktermekben szinte egymásnak adják át a játékosok a fegyvert: aligha van olyan arcade-látogató, aki nem ismerné a Virtua Copot, a House of the Deadet, vagy épp a Confidential Missiont. Igen dícséretes, hogy a Sega hagyományt teremtett abból, hogy ezekből a remekművekből konzolos átiratok is szülessenek, úgyhogy a zombiészárlás után most ismét fegyvert ragadhatunk – ezúttal titkosügynökként.

A hidegháborúnak vége, de a hidegháborús fegyverek leszerelése még nem történt meg teljesen. Így eshet meg, hogy egy nemzetközi terroristacsoport átveszi az irányítást a Világ-koalíció legmodernebb kémműholdja felett: ezzel pedig máris megvan az indok, hogy engedélyt kapjunk a gyilkolásra, s számolatlanul lyuggassuk ki a gaz terroristák bőrét. Egyszerű sztori, de nem is kell több, elvégre a játékos nem videót nézni megy a játékterembe. Szóval rögtön a közepébe vágva: a Confidential Mission Force (vagyis az ügynökség, aminek a szolgálatában állunk) lenyomozza, hogy az Archeológiai Múzeumból küldik a jeleket, következésképp a főszereplő ügynökpárosnak ki kell derítenie, ki a felelős a tolvaj akcióért. Megkezdve az első küldetést (a háromból) nyomban egy kiállításon találjuk magunkat, ahol természetesen nem a tárlat megtekintése a dolgunk. A terroristacsoport tagjai – amint felfedezik, hogy mi járatban vagyunk – a múzeum biztonsági embereivel karöltve támadnak ránk, s alaposan megizzadunk, míg eljutunk a múzeumigazgatóhoz, aki mindenféle rakétákat ereget ránk a kiállítási tárgyak titkos rekeszeiből... És ez még csak a kezdet!

A játék lényege gondolom mindenki számára világos, ezért magyarázkodás helyett talán rögtön térjünk is rá, miben több vagy jobb a Confidential Mission a hasonló játékoknál. Hát először is: a játék képi világa nagyon ütős. Az akciót összekötő, történetmesélő jelenetek filmszerűen (például szépen átmosódva) vannak bevágva, de magának a játéknak a kamerakezelése is nagyon el van találva. Amikor emberünk keresi a terepen az ellenséget, a perspektíva rendkívül jól érzékelteti, amint ide-oda pillantgat hősünk, majd amikor valami gyanúsat lát, azonnal a célpontra mered. Én személy szerint imádom a Time Crisis elbújós játékmenetét, úgyhogy természetesen sajnálom, hogy nincs hasonló dolog Dreamcaston, de a Confidential Mission esetében némi túlzással állíthatjuk: a gép majdnem tökéletesen elvégzi a helyezkedést. A kifinomult kamerakezelés révén jól érezni ügynökünk minden egyes lépését, sőt minden egyes gondolatát. Amikor az ellenséget megpillantva gyakran fedezékbe bújik, az apró rezdülésekből már előre tudjuk, hogyan fogja időzíteni az előugrást. Erre persze szükség is van, különben az ellenfelünk gyorsabban tüzel nálunk – a játék embertelenül nehéz.

Egy igazi titkos ügynök képességeivel kell rendelkeznünk, olyan sűrű hullámokban támadnak a gengszterek. A nagyobb csoportosulásoknál pedig természetesen az sem mindegy, hogy melyik gazfickón kezdjük a leszámolást. Ahogy az már a Virtua Cop óta szokás, pirosba színeződő karikák jelennek meg a terroristák körül: így tudjuk, hogy az adott pillanatban melyik ránk nézve a legveszélyesebb. Szintén a Virtua Cop által bevezetett dolog, hogy a terepen civilek kószálnak, akiknek a megölésével ugyanúgy életet vesztünk, mintha a bekapnánk egy golyót. Meglepő módon még a harmadik küldetés katonai bázisán is akadnak ilyen személyek – a tudósokat ugyanis semleges „területnek" minősítették az alkotók. A Confidential Mission néhány bonusszal is kedveskedik a játékosnak, vagy legalább is azoknak a játékosoknak, akiknek a többszáz terrorista nem lenne elég célpont. Időnként ugyanis az ellenség elejt ezt-azt (mondjuk egy táskát vagy lemezeket), amelyek szétlövéséért extra pontokat kapunk. A készítők továbbá átvették a Virtua Cop azon becses jellemzőjét is, hogy fegyvert is zsákmányolhatunk, s néhány tár erejéig lövöldözhetünk mondjuk géppisztollyal. Az is megesik, hogy egy elgurult gránátba puffanthatunk bele, ami egy pillanat alatt eltakarítja a körülötte sereénykedő terroristákat.



A Confidential Mission legegyedibb vonása viszont kétségtelenül az, hogy bizonyos pontokon speciális feladatokat kell teljesítenünk. Például egy szűk kamrába beszorulva gáztámadás ér minket, mire ha nem igyekszünk betapasztani a nyílásokat a plafonon (különleges lőszert alkalmazva), utána sokáig szédelegve kell továbbharcolnunk. Avagy kutyaszorítóba kerülünk egy ház tetején, s menekülésképp egy kampós kötelet ké-



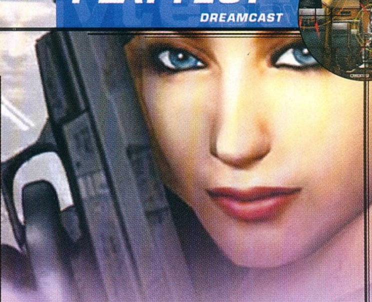
▲ A terroristák (is) a szellőzőkön át érkeznek



▲ Helikopter ellen pisztoly? Hmmm...

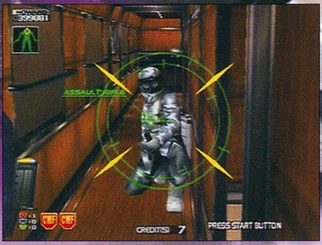


▲ Egy igazi kém tudja, mikor kell menekülni





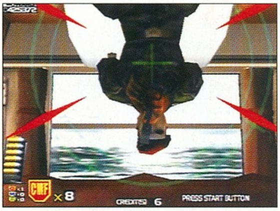
▲ Itt bizony gáz van!



▲ Tűnj el az útból, kell az a géppisztoly!

ne kilőnünk egy meghatározott célra, s azon átjutni. (A célokat gondosan bekarikázza a gép, tehát mindig pontosan tudjuk, mit is kell csinálni.) Ennél a helyzetnél extra nehézség, hogy csak egyetlen lövésre van lehetőség. Ha azt elhibázzuk, hőseink ugorhatnak be egy tetőablakon, és egy hosszabb, nehezebb útra kényszerülünk. A játék egy meghatározott pontján a pisztoly B gombjára is szükség van. A második küldetésben ugyanis egy vonatról kell kiszabadítanunk egy csinoska programozót, s amikor az véletlenül lecsúszik a vonat tetejéről, az ügynökünknek kell visszahúznia, amihez a gomb nyomkodásával fejthetünk ki erőt. A Dreamcast verzió sajátossága, hogy egy klassz kis gyakorló móddal fejlesztgethetjük a játékhoz szükséges képességeinket. Az ügynökakadémián több „fakultás" közül választhatunk. A Judgement feladattal a helyes sorrendet kell eldöntenünk: visszaszámláló célpontok jelennek meg – természetesen különböző értékekről indulva. A „Who's the enemy" a klasszikus rendőrkiképzést jelenti: stilizált alakok jelennek meg, melyek közül természetesen csak a rosszfiúkat szabad lelőni. Amikor éles helyzetben különböző ablakokból vesznek minket célba, nem árt a jó reflex: természetesen erre a képességünkre is „rágyúrhatunk". Céltáblák fordulnak ki egyre gyorsabban – a végén nagyon sokat számít, hogy mikor töltünk. (A fegyver újra tárazása megint csak a Virtua Cop mintájára történik, tehát a képernyőn kívülre kell lőni.) Néhány speciális taktikát is begyakorolhatunk. A Timing feladattal megtanulhatjuk, hogyan kell időzíteni a lövést, amikor az ellenség fedezékbe kerül – ez amúgy kiváltképp a főgonoszokra jellemző. A Confidential Mission-ben az





▲ Kilátás – pontosabban „belátás" a vonat tetejéről

ellenség szitává lövését is díjazzák: a Combo Shot opcióval olyan célpontokat kapunk, amikről előbb két fedőt is le kell lőni. A Combo Shot ellentéte az ún. Justice Shot, amikor is nem öljük meg a terroristákat, hanem kilőjük a kezükből a fegyvert: ennek megfelelően kell eljárnunk holmi próbababákkal is, amiknek a többi testrésze sérthetetlen.

Mindezek a kiképzőfeladatok három nehézségi fokozaton tesznek minket próbára, szóval ezzel önmagában is el lehetünk egy darabig. Már csak azért is, mert a harmadik fokozat a szimuláció, ahol normál terepen, rendesen fickókra kell lövöldözni. Ha az is megvan, utána a „rendes" játék már nem is tűnik olyan nehéznek.

A kétjátékos mód – mert hát természetesen ezt sem hagyták ki a DC verzióból – kétféle módon történhet: simán, mintha a játékteremben lennénk, vagyis „partnerként" szerepelhetnek a felek. Utóbbi eléggé rendhagyó: külön színben jelennek meg az egyes és a kettes játékos által megsemmisítendő ellenfelek, s az egyik játékos csak az után lőheti le a másik figuráját, hogy a gengszter egy találatot már bevitt a „gazdájának". Remek ötlet, hogy a profibb játékos átadhat életet a gyengébbnek, illetve csökkentheti a pisztolytárát a másik előnyére. A Confidential Mission grafikája igazán remek, ezért a végszónál ismét ezt kell kiemelnem. Az ellenséges katonák szép animációval ugranak elő, vetődnek, rohannak, meg minden, ami kell – a terepadottságokhoz igazodva. Ugyanígy a civilek is totál természetesen viselkednek: ahogy például a vonaton kilépve a kupékból gyorsan viszszahőkölnek, avagy az ülések között négykézláb mászva próbálják a bőrüket menteni. A csatazaj szintén nagyon eredeti. Nem csak hogy lövések dörrennek, de a hangmérnökök a cipők kopogásától kezdve a rémült női sikolyokig mindenféle hangról gondoskodtak. A két ügynökünk menet közben még beszélget is egymással, apróbb kommentárokat fűzve az akcióhoz. Izgalmas, puskaropogástól zajos kémsztori: ezt kapjuk a játékkal, különleges játékmódokkal kiegészülve. Konzolokon biztosan nem találunk nála jobbat – jóllehet ez sajnos annak is köszönhető, hogy sok konkurense nem akad.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A tudósokra nem lőni!



▲ A kis köpcös bujkái, de már nem sokáig

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos valószínűleg utoljára van alkalmunk arra, hogy használt vegyük a DC-s fénystukkerünknek, de az is igaz, hogy ezért az egy játékért is érdemes volt megvenni a fegyvert. A Confidential Mission egy ritka szép játéktermi átirat, ügyesen kitalált extra játékmódokkal fűszerezve.

POZITÍVUM

- Klassz helyszínek
- Alternatív útvonalak
- Érdekes üzemmódok

NEGATÍVUM

- Az a három pálya mégis CSAK három pálya

GRAFIKA	95 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	**92%**



Dreamcast	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Titus
	www.titusgames.com
Fejlesztő	Player 1
Megjelenés	2001. május 18. (PAL)

Cabrio de Janeiro

EXHIBITION OF SPEED



▲ A felforrósodott hangulat átragadt az erdőre is

A sebesség tárlata: természetesen mi mást is takarhatna ez a cím, mint egy frankó, halál gyors autós száguldást. Persze a hangzatos cím ugyebár még nem minden, szóval lehet, hogy mindez nem is annyira természetes? Kiváltképp okunk van kétkedni, ha meglátjuk a játék elején a Titus logóját. A "rókaképű cég" ugyanis nem tartozik azok közé a nagyágyúk közé, akiknek a játékai bomba mód-jára robbannak be a köztudatba. Ám aggodalomra ezúttal szerencsére semmi ok: meglepő, de a hangzatos cím valóban egy nagyon jó kis autóversenyhez tartozik.

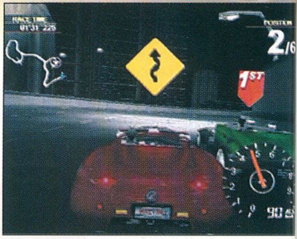
Persze távolról sem arról van szó, hogy megszületett a Gran Turismo Dreamcastos vetélytársa. Csak annyit állítunk: gyakran jól esik egy olyan autóversennyel játszani, ahol úgy kell a gázba taposni, hogy a fizika törvényeivel csak minimális mértékben kell foglalkozni. Márpedig az Exhibition of Speed egy ilyen játék. Ez már a kocsiválasztásnál is kitűnik.

Technikai adatok csak minimális mértékben vannak felsorolva a választható autók mellett: négy alapvető tulajdonság – illetve annak kijelzője – alapján egy szempillantás alatt el lehet dönteni, melyik a gyengébb, és melyik a jobb. Noha a Titus korábban azt ígérte, hogy a játékban licencelt autómárkák fognak szerepelni, ez végül nem így történt. Szó se róla, az autók formáján azért meglátszik, hogy egy-két kivételtől eltekintve közismert, hétköznapi gépekről mintázták őket (már amenynyire a cabrio sportkocsikat hétköznapinak lehet nevezni). Régies vonalvezetésűek és modernebbek közül egyaránt válogathatunk, továbbá sofőrt is választhatunk. Utóbbinak gyakorlati értelme – merthogy a kiválasztott figura vezetési tudása ugyebár a mienkével egyenlő – nincs, viszont jópofa, hogy a nyitott kocsik révén jól látni, melyik kocsiban milyen karakter ül. Van macho cowboy, punk kislány, körültekintő hivatalnok, nagyvárosi piperkőc, stb.

A kocsiválaszték összesen húsz darabot számlál, amiben ki-ki megtalálhatja az ízlésének, de főként a pénztárcájának megfelelőt. A játék Trophy módját indítva ugyanis először a harmadosztályú versenyzők közé kerülünk, és rongyos 25.000$-t dobnak hozzánk, ami bizony nudli. Szinte végig kell lapoznunk a teljes választékot, mire találunk magunknak két csotrogányt, amit még meg tudunk fizetni.



A pályák első blikkre igencsak szokványosak: városi, vidéki , hegyvidéki, meg tengerparti tájakon téphetünk. Van azért egy különlegesebb pálya is: itt vonatsíneken száguldozunk. A felsorolt helyeken különböző körülmények fogadhatnak minket, ami elég hatásos hangulati elem. Megesik, hogy tűzvész tombol az erdőben, avagy katasztrófa sújtotta gyártelepen a lángokon hajthatunk át. Mindegyik helyszínnek tehát több különböző változata van. A Speedrun jelölésű változatokon kicsit még a verseny jellege is megváltozik, merthogy a pályák bizonyos pontjain gyorsító panelekre hajthatunk rá.



▲ Kis éjszakai lökdösődés

Talán már ennyiből is látszik, hogy a játékmenettel egyértelműen a játéktermek látogatóinak próbáltak kedvezni. Ez a megállapítás az irányításra és a gépi versenyzők tudására vonatkozólag még inkább igaz. Kifejezetten könnyű az élre törni, akár az utolsó pozícióból is, ám ugyanilyen könnyű elveszteni az uralmat a gép fölött is, ami után persze ismét az utolsó helyen találjuk magunkat. A fék használatakor ugyanis elég könnyen megcsúszik az autó. Ez még önmagában nem is lenne baj – mert valamennyire ekkor is tudjuk kontrollálni –, de ha eközben nekikoccanunk valamihez, netán telibe kapunk egy tereptárgyat, úgy pattanunk le, hogy az ember egy szempillantáson belül keresztbe fordulva találja magát. Avagy elég mindössze rosszul rámenni egy ugratóra,



▲ Mondhatni, hamarosan sínen vagyok



▲ Olyan bika ez a Viper, hogy szinte elszállok vele



▲ A visszajátszáson is látszik: kiélezett verseny volt



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Speed Devils Online	01/03	88%
Exhibition of Speed		
San Francisco Rush 2049	00/01	82%



s máris nyaklik ki az autó. Ilyenkor pedig kötelezően jön az időt rabló tolatgatás. Azt talán mondani sem kell, a pályák úgy lettek kitalálva, hogy bőven legyen min fennakadnia vagy kifarolnia a kocsinak. Az út menti kerítést kiálló oszlopok erősítik meg, az alagút fala beljebb kezdődik egy fél méterrel, no és akkor még nem is szóltunk az egyéb terepakadályokról. A vasúti síneken autózva kiváltképp érhet minket meglepetés, hiszen amikor egy mozdony közeledik velünk szemben, lehet egy biztos tippünk, hogy ki rántja előbb félre a kormányt...

Aki kedveli az arcade stílust, biztosan el lesz egy darabig a pályák kitapasztalásával, majd a versenyek megnyerésével. Egy idő után a játékos szépen megszokja a játék sajátos fizikai törvényeit, s megtalálja a megfelelő ellenintézkedéseket. Megszokja, hogy dodzsem módjára pattan le az autó a falakról, így a lepattanáskor például már eleve úgy kormányozza az autót, mintha tolatna – addig is legalább menetirányba állítva a járgányt.

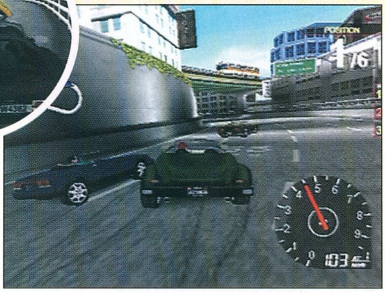
Ami kicsit nem tetszett a versenyben, hogy elég igazságtalanul vannak kiosztva a díjak, és ezen sajnos nem tudunk változtatni. Míg egy első helyért 10 rugót kaszálhatunk, addig másodikként már csak negyed annyit, a harmadik helyért meg csak egy ezres jár – no meg a szánk, sűrű szitkokat szórva.

Miután megkaptuk a nekünk járó összeget, megnézhetjük a verseny aktuális állását, s ami még fontosabb: állást menthetünk. Megfelelő összeg bezsebelése után a Showroomhoz kell ellátogatnunk, hiszen ez a menüpont visz vissza az "autószalonba". Ott nem csak új autókat vehetünk, hanem a már meglévőket fejleszthetjük tovább. Az autók képességeit a már futólag említett roppant egyszerű kijelzők szemléltetik (sebesség, gyorsulás, kormányzás, tapadás), amelyeken belül kék csík szemlélteti a járgány alaptulajdonságait, amit a tuningolhatóságot mutató sárga csík követ. Amikor javítani akarunk valamin, az anyagi helyzetünktől függően ezeken a sárga csíkokon belül mozoghatunk.

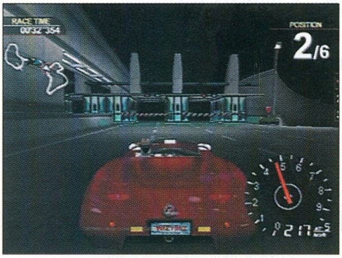
Persze javíttatás helyett talán megéri spórolni. A csúcsszuper autókkal szinte gyerekjáték a verseny: le se kell venni a gázról az ujjunkat, elég mindössze időnként a fékbe taposni. Ezt egyébként kezdő játékosként is kitapasztalhatjuk, hiszen a bajnokságokon kívül vannak még egyéb üzemmódjai is a játéknak, melyeknél mind a húsz autó már alapban választható. Ahogy az ebben a műfajban elvárható: van "gyors verseny", idő elleni verseny, és kétjátékos futam. Ha pedig nagyon királynak érezzük az eredményeinket, felküldhetjük őket az EOS világranglistára az online opcióval.

A játék grafikája teljesen rendben van. Merőben különböző tájakon vezethetünk, s még egyazon pályán belül is kellő változatosság fogad minket. Ha például erdőben autózunk, sziklás részek, alagutak tarkítják a versenyt, nem szólva arról, hogy az út menti fák nem csak egyszerűen "klónozva lettek" egymás után – mint ahogy az az igénytelenebb játékokban szokás. Ráadásul a pofás terepet egészen távol is kirajzolja a gép. Kár, hogy sajnos elég gyakran megesik – főként, amikor a távolban kígyózó úton ott halad esetleg a teljes mezőny –, hogy érezhetően ritkábban frissíti a képet a program. A hangeffektusokkal viszont tényleg semmi probléma. A gumik zakatolnak amikor a talpfákon hajtunk, avagy jól hallhatóan kipörögnek a sóderban. Ha a játéknak nincs is sok köze a valódi autóvezetéshez, a felsorolt körülményeknek köszönhetően jó sokáig élvezhetjük az általa garantált élményt.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Négy sávos az út, mégsem férnek el egyesek



▲ Vigyázat: a sorompók áttörhetetlenek!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Exhibition of Speed a nevével ellentétben nem is annyira a sebességével nyeri meg a játékost – hiszen már láthattunk jóval gyorsabb versenyjátékot –, hanem az ötletesen megválasztott helyszíneivel, és sajátos kezelésével. A játéktermi versenyek szerelmesei legalábbis biztosan egyetértenek ezzel.

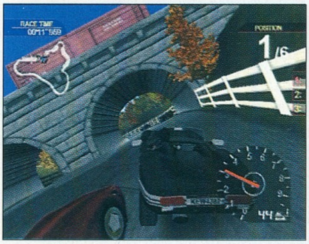
POZITÍVUM

- Hangulatos pályák
- Könnyű és egyszerű kezelés

NEGATÍVUM

- Igazságtalan díjazás
- Nem törnek a kocsik

GRAFIKA	85 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	86%

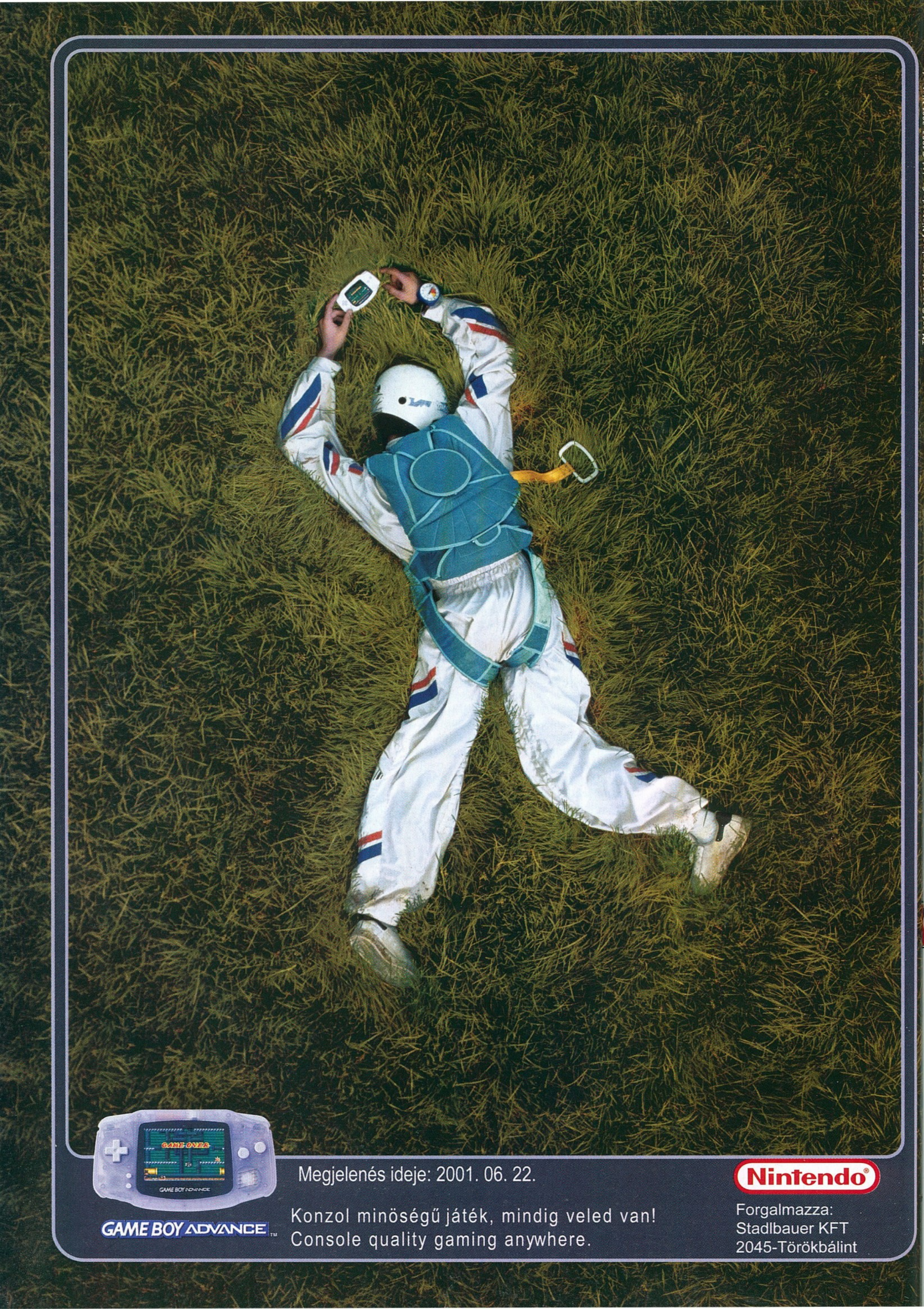


▲ Valaki mindig jön hátulról...



▲ Valaki itt most rossz irányba megy





GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
Megjelenés ideje: 2001. 06. 22.
Konzol minőségű játék, mindig veled van!
Console quality gaming anywhere.
Nintendo
Forgalmazza:
Stadlbauer KFT
2045-Törökbálint
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.



Ha szerencsés vagy, az előző hattal együtt már van egy 7/12-ed PS2-d!

(További részletek a bevezetőben)

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 8964 forint ❑ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/07

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel	1232 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/07

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....
Aláírás

2001/07

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



COASTER WORKS

Hullámzó kedélyek

Dreamcast

Típus	Szimulátor
Kiadó	Xicat Interactive
	www.xicat.com
Fejlesztő	Bimboosoft
Megjelenés	2001. március 7. (PAL)

Egy klassz kis hullámvasúton robogva melyikünknek ne jutott volna eszébe, hogy esetleg saját magunk is tervezzünk egy sokkal izgalmasabbat. De amint megszületett, nyomban hamvába halt is az ötlet, hiszen vágyálmunk beteljesüléséhez nagyon sok matematikai jellegű szörnnyel kellene élethalálharcot vívnunk.

A Xicat Interactive pontosan e célcsoport igényeit próbálja kielégíteni új, szó szoros értelemben épületes programjukkal, a Coaster Works-szel. A játék ugyanis a hullámvasút-tervezés kulisszatitkairól rántja le a leplet, néhol egész meggyőzően szimulálva a valóságot.

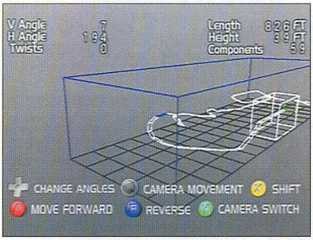
A vidámpark frissen kinevezett mérnökeként egyedüli – tehát a legfontosabb – munkaköri feladatunk a szórakoztató intézmény fénypontja, a hullámvasút megálmodása, üzembe helyezése és – becsületes tervezőhöz illően – a próbafutam levezénylése. Felelősségteljes hivatásunkat öt, egyre összetettebb és természetesen egyre szigorúbban elbírált szerkezet megalkotásával gyakorolhatjuk.

Munkánk első helyszíne a vektorgrafikával ábrázolt, három dimenziós virtuális terepasztal, ahol leendő remekművünket legózhatjuk össze a rendelkezésünkre álló elemekből. A jól megszokott sémára építve, kezdetben viszonylag kevés típust alkalmazhatunk, a nehézségi szint növekedésével párhuzamosan viszont egyre trükkösebb masinéria szerkesztését bízza ránk az igazgatóság.

Főnökeink pedig nem várnak mást kreatív tevékenységünktől csak pénzt, vagy lehetőleg még több pénzt, és fikarcnyit sem törődnek a művész szabadságával. Ezért egyáltalán nem csodálatra méltó, hogy teljesítményünket mindenféle fránya kritériummal értékelik, így ha művünk nem éri el a megkövetelt színvonalat, légyen bármilyen egyedi is, nem kapjuk meg a következő megbízást. A nevezetes eseményre a pálya elkészítése utáni rendes próbafutam végén kerül sor, megvizsgálva az elérhető sebességet, a gyorsulást, az utazás félelmetes voltát, valamint a biztonságát. Értelemszerűen minél nagyobbak az eredmények, annál nagyobb valószínűséggel billen javunkra a mérleg nyelve. Nem árt azonban nem megfeledkezni arról sem, hogy a piac kegyetlen szabályai mellett bizony a fizika törvényeit sem száműzték a programból. Hiába ügyködünk minél csavarosabb fordulókkal vendégeink halálra rémítésén, ha kocsijaink nem érik el a kellő sebességet és gyorsulást. Ez pedig szinte teljes mértékben az egyes lejtők és emelkedők megfelelően precíz összeszerelésének függvénye, ugyanis csak az első emelkedőn húzza fel szerelvényünket motor, a későbbiekben ügyességünkön (és rendelkezésre álló szabadidőnkön) áll vagy bukik utasaink sorsa. Nem is beszélve arról, hogy Newton bácsi szavai még így az évszázadok homályából is érvényesnek tűnnek, szerelvényünk bizony lepotyog a sínről kellő alátámasztás híján, ami – mondanunk sem kell – nem igazán lendíti előre építészi karrierünket. Szóval, csak óvatosan a harci kedvvel, a biztonsági követelményeknek sem felesleges némi figyelmet szentelni, bármilyen ígéretesnek is tűnne némely ötletünk...

A kétségkívül lebilincselő játékot sajnos egyáltalán nem csak dicsérő szavak érhetik. Legordítóbb hibája a grafikája, ami – diplomatikusan fogalmazva – nem kimondottan hozza ki a konzolból a maximumot, még a maga kategóriájában is többet kellett volna teljesítenie. A grafikán túl viszont már tényleg csak az említhető, hogy túl könnyen végigjátszható, hiába, kicsit kevés ez az öt pálya. Kár érte, pedig egészen tökéletes is lehetett volna, így megmarad a reményünk egy következő részben...

Lysergize
lysergize@excite.com



▲ Ami a vendégek elött rejtve marad: a dolgos hétköznapok szürkesége



▲ Ahogy így elnézem, a hányás garantált!



▲ Lehet, hogy mégis az óriáskerékre kellett volna ülni?

ÖSSZEFOGLALÓ

A Coaster Works személyében egy igen speciális programot üdvözölhetünk, egyszerre építkező és szimuláció. Bár a készítők mindkét részében gondosan rejtettek el hibákat, mégis főleg az építkezős játékok kedvelőinek érdekes és élvezetes perceket tartogat. Ha túltesszük magunkat a bakikon, a szórakozás garantált.

POZITÍVUM

- Érdekes megoldások
- Realisztikus szimuláció

NEGATÍVUM

- Gyenge grafikai színvonal
- Kevés pálya

GRAFIKA	61 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	71%



Dreamcast

Típus	Snowmobile verseny
Kiadó	Crave
	www.snowcross.com
Fejlesztő	UDS
Megjelenés	2000. november 30. (NTSC) 2001. február 2. (PAL)

SNOCROSS CHAMPIONSHIP

Forma 1-es hóhányók

A kora nyári hőségben sosem árt egy kis hűsítő, ezért ha kicsit megkésve is – de ugyebár jobb későn, mint soha –, mindenképp helyet érdemel az újságunk hasábjain a telet idéző Sno-Cross Championship Racing. Mint az köztudott, általában a skandináv népek jeleskednek a téli sportokban, s nagyon úgy tűnik, hogy immár a téli sportok megjátékosításában is. A svéd illetőségű UDS tavaly évvégén hozta forgalomba Amerikában a Sno-Crosst, s a közönség meglepő lelkesedéssel fogata. Most pedig minden esély megvan, hogy Európában is hasonlóképpen reagáljon a piac, hiszen el kell ismerni: motoros szánnal keveseknek van alkalma száguldozni, pedig felettébb jó mulatság. Hogy stílszerűek legyünk: eléggé "cool" ez a DC-s anyag.

A Sno-Cross Championship Racing "főszereplői" eredeti, azaz valóságban is létező Yamaha snowmobile-ok. Összesen tizenkét típus található meg a játékban, amelyek közül kezdetben négy választható. Ugyanígy a pályák száma is eleinte korlátozva van, s különböző versenyosztályú bajnokságok megnyerésével lehet a későbbi helyszíneket aktiválni. Ahogy az már a versenyjátékokban megszokott: a játék Single Race (különálló futam) és Time Trial (idő elleni verseny) módjainál is csak némi sikerek után lehet a menőbb gépeket és komolyabb pályákat választani.

A hivatalos Sno-Cross bajnokságtól eltérően a játék nem csak az amerikai kontinensen játszódik, hanem a Föld igencsak távoli pontjain. Az alapban meglévő négy pálya színhelyei: Aspen, Kuruna, Calgary, és Murmansk. Ha pedig első helyen végzünk a bajnokságokon, utána jön Kitzbuhel, Nagano, és München, illetve a már korábban látott helyszíneken mostohább körülmények között kell helytállnunk. Napsütéses, tiszta égbolt helyett havazás, vagy akár esőzés fog fogadni minket, ami természetesen megnehezíti a dolgunk. Pedig hát már amúgy is elég viszontagságosak a futamok: beláthatatlan emelkedőkre kell felkaptatnunk, kiszámíthatatlan bukkanók dobálják a járgányt, s néha tükörsima jégfelületre tévedünk.

Szóval a hét pályával el lehet vacakolni egy ideig. Ám ha mégis túl kevésnek találnánk a kihívást, hát készíthetünk sajátot is. A játék egyik legvonzóbb lehetősége a pályaszerkesztő, amit aktiválva egy kirakós játék egyszerűségével ölthetjük össze a különböző nehézségű kanyarokat, elágazásokat, továbbá alagutakat is beiktathatunk, valamint még az időjárást is meghatározhatjuk. Amikor elkészültünk, természetesen a művet el is lehet menteni.

Bár jómagam még sosem ültem valódi snowmobile nyergében, s így nem tudom pontosan megítélni, miként viselkedik egy ilyen motorizált alkalmatosság, azért úgy érzem, eléggé találóan vannak mozgatva: klasszakat ugrathatunk (bár ezt célszerű inkább elkerülni), s egy kis gyakorlattal a trükkös, csalóka hajtűkanyarokat is bevehetjük. A játékon meglátszik, hogy a fejlesztés első szakaszában az alkotógárda egy kis kirándulást tett Svédország legészakibb pontjain, s személyesen is kipróbálták, milyen érzés egy ilyen gépen 80-nal száguldani egy göröngyös erdei úton, ahol a talaj apróbb egyenetlensége is kemény ugratónak tűnik. A gépek és nem utolsó sorban rajtuk a pilóták realisztikus mozgása teljesen átélhetővé teszi a versenyeket, nem szólva a szánok hangjáról, amit szintén az említett kis kirándulás alkalmával mintavételeztek. Ha sikerül folyamatosan a havon tartanunk a gépet, a motor szép egyenletesen búg, ellenben folyamatosan hörög-zörög, amikor a bukkanóknál a levegőbe emelkedik a lánctalp.

Ahogy az a jó versenyjátékokban szokás: csínján kell bánni a gázzal, és néha a féket is használni kell. Különben nem egyszer előfordulhat az a cseppet sem örömteli esemény, hogy teljesen kereszt-



▲ Mindjárt oda a vezető pozíció!



▲ Mi ez? Szembejövő forgalom?

SZÁNKATALÓGUS



SX 500R / SX600R / SX700R
Hengerűrtartalom: 494 / 593 / 698
Hengerek száma: Dupla / Tripla / Tripla
Hűtés: Folyadék
Kipufogó: Egy cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Műanyag
Hátsó felfüggesztés: Proaction SX-R
Súly: 215Kg / 220Kg / 220 Kg



VMAX 500 / VMAX 600 / VMAX 700
Hengerűrtartalom: 494 / 593 / 698
Hengerek száma: Dupla / Tripla / Tripla
Hűtés: Folyadék
Kipufogó: Egy cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Acél
Hátsó felfüggesztés: Proaction Plus
Súly: 226Kg / 230Kg / 230Kg



VENTURE 500 / VENTURE 600
Hengerűrtartalom: 494 / 593
Hengerek száma: Dupla / Tripla
Hűtés: Folyadék
Kipufogó: Egy cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Acél
Hátsó felfüggesztés: Proaction Plus
Súly: 248Kg / 258Kg





▲ Egykerékre kaptam a járgányt



▲ Lehet, hogy nem fogok elférni?



▲ A tudásomat látva egyesek fejre állnak

be fordulunk, s telibe kapunk egy palánkot: ez pedig azért különösen kellemetlen, mert ilyenkor muszáj tolatnunk – nem elég, ha csak a gázt húzzuk, és próbálunk kifordulni. A tolatás pedig ugyebár sok időt vesz el. Hanem azért nem kell mindjárt pánikba esni, mert a játék szerencsére úgy van megtervezve, hogy egyetlen ilyen hiba még nem végzetes. Utol lehet érni a többieket, merthogy ők is ugyanúgy hibáznak. Habár a többiek bénaságának nem mindig örülünk: a keresztbefordult, vagy épp felborult szán gyakran az ideális ívet állja el, s elég nagy sebességnél szinte esélyünk sincs, hogy kikerüljük – a következő pillanatban már a mi emberünk is a hóban bukfencezik.

Mit ne mondjunk: nem könnyű az úton tartani a szánokat – főleg ha netán eső teszi még síkosabbá a pályát, vagy már egy kicsit sérültek a gépek. Szerencsétlenül érkezünk rá egy bukkanóra, és már borul is a járgány, a nagyobb ütközéseknél még a spoiler is leszakadhat – klasszul látható, ahogy elgurulnak a nagyobb elemek. No persze amikor az ember az első helyért hajt, az efféle látványosságokat kevésbé tartja klasszнak. Arra pedig sajnos nincs mód, hogy a verseny után összeszedjük az elhagyott alkatrészeket: kemény pénzekért kell újra megvásárolnunk őket, illetve javítanunk az elhasználódott darabokat. Van javítani való bőven, hiszen a futamok igen kemények. Az egyes versenyek között a garázsba kerülünk, s építgethetjük-szépítgethetjük a gépünket. Tovább-pörgethető ikonok segítségével válogathatunk, hogy épp a sítalpat vagy mondjuk a motort kívánjuk-e javítani – az utóbbi kivételével szerencsére elég olcsón megszámítják a munkát. A sérülés fokát az ikonokon felgyulladó piros lámpácskák jelzik: ha minden OK, akkor csak zöld lámpákat szabad látnunk. A javíttatáson kívül új alkatrészeket is beszerelhetünk – sőt ha így teszünk, akkor a már elhasználódott cucc helyrepofozására felesleges is pénzt kidobnunk. Hogy mennyire tudjuk felspécizni a gépet, az csak a pénzünk mennyiségétől függ, az anyagi helyzetünk pedig természetesen a versenyeken elért eredményeink szerint alakul. Egy dolgot itt meg kell jegyeznünk: ha végeztünk egy bajnoksággal, sajnos a pénzünket nem vihetjük tovább…

A játék grafikájára nem lehet különösebben jót, de rosszat se mondani: a terep elég egyszerű de azért legalább szépen megrajzolt textúrákból áll össze, van egy kevéske fény és árnyékeffektus, noha azok nem túl realisztikusak. A lényeget talán képpen lehet megfogalmazni: a Sno-Cross Championship Racinggel egy olyan sportágat dolgozott fel az UDS, ami nem sűrűn szerepel videojátékokban, s jóllehet nem kellett megelőzni egy vetélytársat sem (legjobb tudomásunk szerint nincs másik ilyen játék Dreamcaston), mégis egész pofás játékot hoztak össze. A szánok kezelése kissé nehézkes, de nem lehetetlenség jól forgolódni velük (amikor például fenyőfák közé keveredünk, a játék elég korrekt módon továbbenged minket, s nem ragadunk be), így aztán rászánja az ember azt a 10 órát, amíg végig lehet vergődni a hét pályán. Utána meg ott van még a pályaszerkesztő extra élvezetnek.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

SZÁNKATALÓGUS



PHAZER 500
Hengerűrtartalom: 485
Hengerek száma: Dupla
Hűtés: Ventillátoros léghűtés
Kipufogó: Egy cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Acél
Hátsó felfüggesztés: Proaction Plus
Súly: 211Kg



MNT MAX 600 / MNT MAX 700
Hengerűrtartalom: 593 / 698
Hengerek száma: Tripla
Hűtés: Folyadék
Kipufogó: Egy cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Műanyag, 5.5 inch széles
Hátsó felfüggesztés: Proaction MNT
Súly: 231Kg / 232Kg



SRX 700
Hengerűrtartalom: 696
Hengerek száma: Tripla
Hűtés: Folyadék
Kipufogó: Három cső
Első felfüggesztés: Független lengőkar
Sítalp: Műanyag
Hátsó felfüggesztés: Proaction SRX
Súly: 237Kg



▲ Ezt elnéztem – a spoiler bánja



▲ Ki erre, ki arra...

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem egy kiemelkedően jó versenyjáték a Sno-Cross, hiszen viszonylag rövid idő alatt töviről hegyire kiismerhetjük az egészet, de a saját műfajában egészen biztosan a legjobb. Igaz, ez részben annak is köszönhető, hogy nincs még egy snowmobile-os játék Dreamcastra.

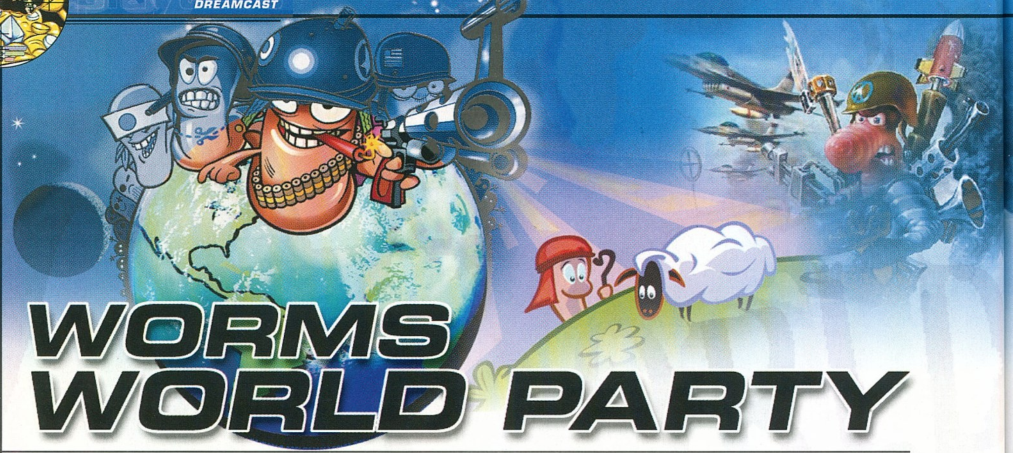
POZITÍVUM

- **Még nem volt ilyen játék DC-n**
- **Élethűen mozgatott járgányok**
- **Nehezen kiismerhető pályák**

NEGATÍVUM

- **Kevés a pálya**
- **Rövidek a bajnokságok**
- **Átlagos grafikai megoldások**

GRAFIKA	71 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	**76%**



WORMS WORLD PARTY

Világ kukacai, egybesüljetek!

Dreamcast

Típus	Akció-staratégia
Kiadó	Titus
	www.team17.com
Fejlesztő	Team 17 Software
Megjelenés	2001. április 27. (PAL)

Amióta az eszemet tudom, rajongok a mesékért. Leginkább a Mátyás király főszereplésével készült történetek ihlették meg csapongó fantáziámat, a csavaros eszű uralkodó turpisságai ugyanis különösen elszórakoztattak. Úgy tűnik, mesék iránti vonzódásommal nem maradtam egyedül, minden jel arra utal, hogy egyes játékfejlesztők hozzám hasonlóan szorosan nyomon követték az egykori MTV1 Magyar népmesék sorozatát. A Worms sorozatról elhíresült Team 17 jelenlegi munkája legalábbis a klasszikus népmesei fordulattal jellemezhető: fejlesztettek is, meg nem is, készítettek is új Worms folytatást, meg nem is.

Legújabb programjuk, a Worms World Party ugyanis megszólalásig hasonlít elődjére, a Worms Armageddonra, néhol kissé már zavaró mértékben is. Pedig egy sikeres sorozat legfrissebb tagjának nem kellene feltétlenül minden elemében a korábbi résszel egyeznie, hiszen pontosan ezért várja megjelenését annyira az ember gyermeke.

Ezzel szemben a Worms World Party készítésénél egyértelműen az Armageddonból érthetetlen okokból hiányzó internetes összecsapások megteremtését tűzték ki elsődleges célul, miközben a fegyvertár megújítása, vagy új opciók beépítése másodrangú szerepet kapott.



A játék szerkezetét gyakorlatilag érintetlen formában vették át az előző részből. Négy kis rózsaszín féregből álló csapatunkkal kell átjuttatnunk a rivális csapatok embereit, akarom mondani, kukacait az örök vadászmezőkre. A nemes cél teljesítéséhez különböző lőfegyvereinket alkalmazva kell telibe találni ellenfeleinket, amely gyakran jól fejlett szemmértéket követel, hiszen lövedékeink precízen kiszámított ívét sokszor teljesen megzavarja az állandóan változó irányból és erővel fújó szél. Nem túl bonyolult feladatunkat egy szárazföldből és vízből álló, 2D pályán hajtjuk végre, és mivel nem vízisiklókkal játszunk, a fürdési kísérletek végzetes következményekkel járnak kis ügynökeinkre. Mint minden 2D akció-stratégiai játéknál, a Worms széria fejlesztői is elsősorban a több játékos üzemmódra koncentráltak, hiszen akármilyen pontosan is számoljon, a CPU egész egyszerűen túl fantáziátlan ahhoz, hogy komoly ellenfele lehessen a dicső emberi agyvelőnek. Értelemszerűen az online háború bevezetése megsokszorozza lehetőségeink számát, hiszen előbb-utóbb ismerősi körünkből is elfogynak potenciális ellenfeleink (a gyengébbeket meg ugye nem élvezet megütni), ugyanakkor a világon szanaszét elég nagy statisztikai valószínűséggel élnek még hozzánk hasonlóan tökéletes wormerek, akik modemük végén gubbasztva lesnek leendő áldozataikra. Az online csatlakozás csábító erejét ezen kívül, még tovább fokozza, hogy a készítők kitaláltak néhány, csak az interneten játszható, speciális küldetést, amelyeket a hálóra csatlakozókkal szövetségben lehet teljesíteni. A hagyományokhoz illően természetesen ezek is maximálisan idétlenek, mint például a Goliath mode, amikor négy helyett egyetlen óriási kukaccal szemben kell felvennünk a versenyt.

A világháló virtuális csataterén kívül a játék jellemzői megegyeznek az Armageddonéval, így ismerői könnyen eligazodnak majd, a frissen debütáló játékosoknak pedig nem lesz nehéz beletanulni a féregirtásba. Vérszomjas kis gilisztáink meglepően brutális és természetesen végtelenül idióta fegyverekkel veszik fel a harcot hasonló lelkületű fajtársaik ellen. Eszközeink egyik csoportja ellenfeleinket segíti át a nemlét küszöbén, másik típusuk viszont közlekedésünket, valamint fedezéképítésünket hivatott támogatni. A fegyverek nagy része a klaszszikus Bazookától a blőd Super Sheepen, illetve a Gyalog-galoppból ismerős Szent Kézigránáton (Holy Handgrenade) át javarészt már az Armageddonból megörökölt, csak néhány valódi újdonság bukkan elő. Igaz, azok aztán még az eredeti cuccokat is felülmúlják ötletességben, jobban szólva agyamentségben. Például okáért az Igazság Mérlege (Scales of Justice), amely kiegyenlíti a csapatok közötti





▲ Szőnyegbombázás-szőnyegekkel



▲ Holland kukacok-gátszakadás idején

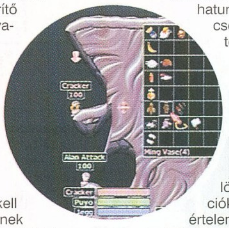




▲ A határ a csillagos ég

életerő különbségeket, olyan mértékben sunyi és gonosz trükk, hogy méltán lesz minden játékos kedvence, és ellenfelének legjobban gyűlölt lépése. Természetesen rendelkezésünkre álló arzenálunk jellege a menüben választható fegyverzetkiosztástól függ, és mivel ebből 31 darab áll rendelkezésünkre, így elég nagy a szembenálló csapatok kombinációs lehetőségeinek száma.

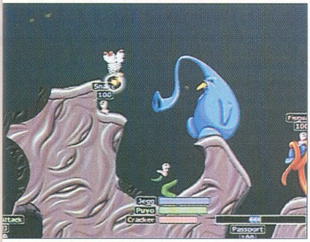
Fegyvereink rendeltetésszerű használatában komoly segítséget nyújt a Wormopedia menüpont, ahol hasznos információkat és tippeket tudhatunk meg munkaeszközeink helyes alkalmazásáról. Érdemes belepillantani, ha korábban nem folytattunk kimerítő tanulmányokat a Worms valamely része terén, mivel egyikünk sem rakétavetővel a kezében bújt ki a petéből. A harcok sikeres lebonyolításához szükségünk van még némi taktikai érzékre, és sokkal több csapatmunkára. Különösen igaz ez akkor, ha emberi intelligenciával szemben kell felvennünk a kesztyűt, akinek nem olyan szerények az értelmi képességei, mint a CPU-nak.



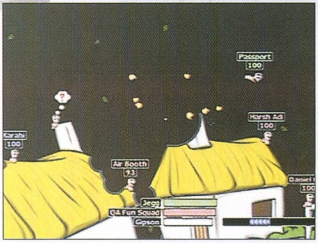
A csapatok egymás ellen folytatott háborúja mellett a készítők gondoltak azokra a játékosokra is, akik a harcnál jobban kedvelik a küldetések teljesítését, vagy csupán nincs kit elkalapálniuk. (Single player mode) A játékban rendelkezésre álló, összesen negyven küldetés az Armageddonból megszokott módon, elsősorban ügyességünket, logikai készségünket, de mindenekelőtt türelmünket teszik próbára. Ha valaki még ennél is nagyobb önkínzásra vágyik, érdemes megnézni a Time Attack opciót, ahol is jelentősen korlátozott eszközökkel leküzdve a fölénk tornyosuló akadályokat, záros határidőn belül kell eljutnunk a pálya egy meghatározott pontjára. A feladatok jellegüknél és könnyűnek éppen nem nevezhető teljesíthetőségüknél fogva várhatóan elég sokszor a Power gomb felé irányítják tekintetünket, ebből kifolyólag tiszta lelkiismerettel csak kimondottan fanatikusoknak, vagy gyakorló mazochistáknak ajánlhatóak. A játék interaktivitása viszont mindenképp a Team 17 hírnevét öregbíti. Külön ablak (Create game) biztosításával enged teret kreativitásunk kibontakoztatásának. Itt kóstolhatunk bele a pályaszerkesztők kemény hétköznapjaiba, de ha éppen nem kívánunk ötletelni álmaink harcmezejének dizájnján, válogathatunk a 27 előre elkészített, cseppet sem meglepő mértékben idétlen hadszíntérből is. Ezen kívül, a megfelelő fegyverzet is beállítható, a már említett 31 féle összeállításból mazsolázva remélhetőleg a legkukacoskodóbbak is megtalálják számításukat. A különböző fegyverkombinációk beszélő nevet viselnek, értelemszerűen az Animal farm elsősorban a biológiai hadviselést kedvelők, a Strikers a légicsapások megszállottjait, az Armageddon pedig a végletekben gondolkodók tetszését hivatott elnyerni. Eme szimpatikus interaktív szemlélet szerencsére az online oldalon is fellelhető, mind jövendőbeli bajnokcsapatunk legénységét, mind harci felszerelését mi állíthatjuk össze.

Minden hibája mellett a Worms World Party egész jó kis játék, hivatásos Worms-rajongók valószínűleg éppen olyan jól fognak szórakozni vele, mint az Armageddonnal. A pályák nagy száma, a műfajhoz illeszkedő, hasonlóan vicces zene és grafika, no és az utánozhatatlan hangulat varázsán csak keveset koptat, hogy az online opción kívül, a készítők gyakorlatilag semmit sem változtattak az előző részen. De hát az élet már csak ilyen kegyetlen, és nem először fordul elő az emberi civilizáció történelmében, hogy valamit kétszer adnak el egymás után a mélyen tisztelt publikumnak. Reméljük a Worms Pinball személyében a Team 17 valóban új játékkal rukkol elő, és a Worms sorozat következő részei nem az azonos kezdőbetűjű, méltán népszerű operációs rendszer fejlesztési stratégiája szerint készülnek majd...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Ajjaj, rosszat sejtek...



▲ Ugye megmondtam, hogy repülni fogsz!



▲ Amerikai álom Worms módra

ÖSSZEFOGLALÓ

Sok mindent el lehet hirtelenjében mondani a Team 17 legfrissebb termékéről, Worms World Partyról, azt azonban semmiképp, hogy túlzottan eredeti lenne. A Worms Armageddonból ismert játékstílus kiegészült némi fegyverzettel, és persze az internetes csaták lehetőségével. Mindenkinek ajánlható, aki szerette az Armageddont, és világbajnoki babérokra tör, de különösen azoknak, akik még nem játszottak az előző résszel, és akciódús, ám egyben mókás szórakozásra vágynak.

POZITÍVUM

- hamisíthatatlan hangulat
- változatos zene
- az online harc lehetősége is adott

NEGATÍVUM

- kevés újdonság a korábbi részhez képest

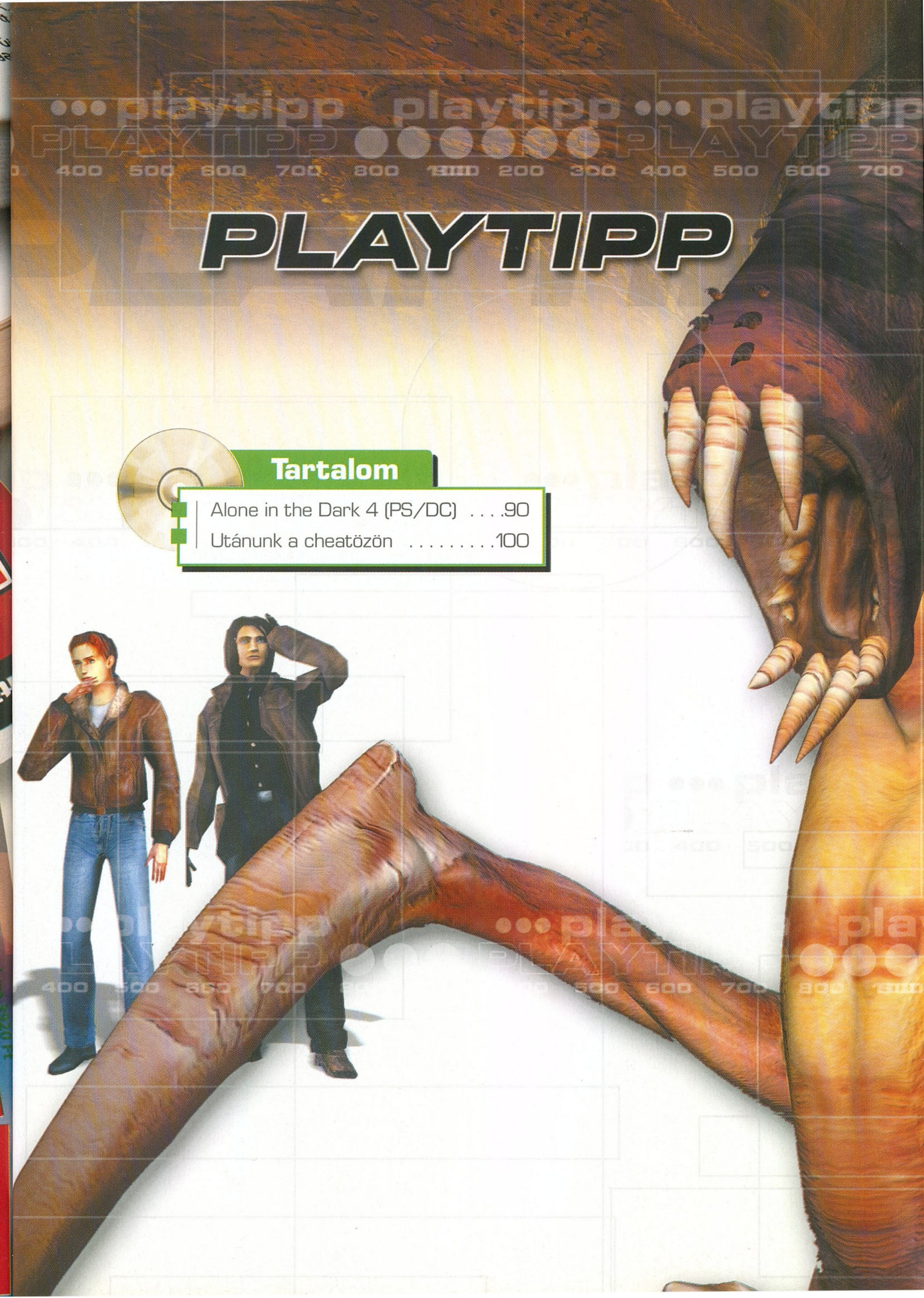
GRAFIKA	82 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	81 %

pal 8

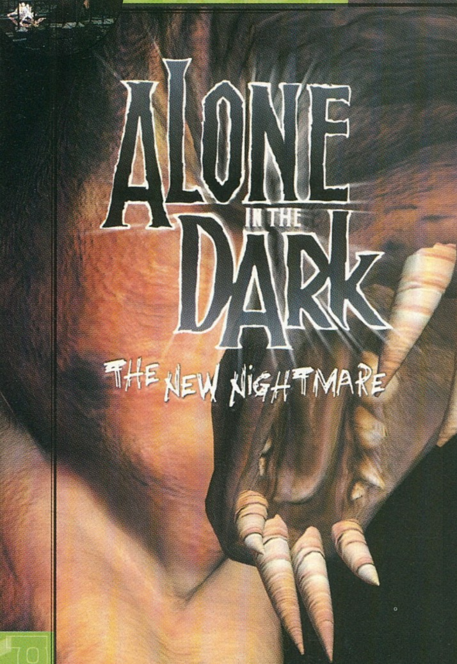


videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor.
VOGEL
augusztus
1092 Ft
CHIP
Magyarítsunk alkalmazásokat!
Magyarítsunk alkalmazásokat! • Magyarítan A.E.
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 · playstation
Fókuszban
Műszaki Magazin
INFORMATIKAI
PC

PLAYTIPP



Tartalom



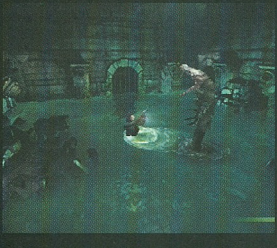


A kedves olvasónak nyilván feltűnt, hogy a múltkori számunkban csak egy tesztet közöltünk az Alone in the Darkhoz - de természetesen dukál hozzá végigjátszás is. Akkor hát lássuk, hogyan is kell átvergődni azon a pokoli szigeten, amit Shadow Islandnek hívnak.

Carnby története

Miután hőseink tisztázták, merre is kell keresniük egymást, induljunk el a kastély felé, aminek a tetején Aline landolt. A birtok kerítésénél Carnby vérre figyel fel: kövessük a nyomokat be a kis melléképületbe. A leszakadt kezű férfi mellől a közeli kapuhoz szükséges bronzkulcsot vehetjük fel. Közben valaki - pontosabban valami – mészárolni kezdi a házőrző kutyákat. Vegyük fel a kis kőszegélynél a magnéziumos lőszert, majd nyissunk be a kutyákhoz, akik eltépik a láncaikat, de ügyet sem vetnek ránk: a szörnyeteget kezdik el üldözni. A kis elzárt részen néhány doboz lőszerhez, és egy elsősegélyládához jutunk. Úgy látszik a kutyák semmit sem találnak, mert később ránk támadnak: kénytelenek vagyunk végezni velük. Végre egy lépcsőt találunk a kastélyhoz, ám egy zárt kapuba ütközünk. Aline hívása után a kerti úton haladjunk tovább, mire hamarosan mi is megismerkedhetünk egy olyan árnyékkal, amiről Aline beszélt. Töltsük meg a fegyverünket – és mostantól mindig töltsünk újra, ha végeztünk egy küzdelemmel, mert elég sokat kell a pokolfajzatokba lőni. (Még egy tanács: amikor a szörnyek áttetszővé válnak, ne pazaroljunk rájuk lőszert, türelmesen várjunk, amíg újra támadnak!)

A medencénél oldalt találjuk a csapot, amivel leereszthetjük a vizet, s a lépcső alján behatolhatunk a csatornába. Természetesen a poshadt vízben egy szörny



bujkál: a folyosón először csak átúszik a lábunk között, majd a nagyobb terembe érkezve támad ránk. Mindig a hátunk mögött emelkedik ki a vízből, s nekünk minél gyorsabban be kell céloznunk. Ha pánikba esve elkezdünk futni, óhatatlanul elkap minket. A járatból kimászva vegyük fel az amulettet, és nyissunk be a vasajtón. A raktárhelyiségben a ládáknál lőszert találhatunk, a szekrénynél pedig egy elsősegélycsomagot és a háromcsövű puskát. Nyissuk ki a koporsót is… A kis intermezzo után az aranyozott kulccsal kinyithatjuk a rácsot, s egy titkos ajtón keresztül megérkezünk a kastélyba.

A hallban Aline hív minket, s elújságolja, hogy valaki bezárta egy szobába: az ajtó elé valami súlyos tárgyat toltak, nem tud továbbmenni. A főbejárat melletti kis asztalkáról vegyük fel az amulettet, és menjünk fel a lépcsőn, ahol rábukkanunk az említett "súlyos tárgyra". Toljuk odébb a szekrényt, és nyissunk be Aline-hoz. Hőseink megbeszélése után az asztalfiókból egy fura szobrot vehetünk ki, meg egy diktafont, amin indián varázsigéket lehet hallani. Ez állítólag egy bizonyos sziklakörnél nyit meg valamilyen kaput a megfelelő időben. Tanulmányozhatunk továbbá egy fényképet egy indiánról, valamint kiderül, hogy van egy Alan Morton is: az ő naplóját böngészhetjük át az éjjeliszekrényen. Felettébb riasztóak a sorok: gyerekkora óta mániákusan vonzódik a szigeten lévő elhagyatott katonai erőd sötét titkaihoz, amiről nagyapja, Jeremy sokat tudott, de amitől apja és egy bizonyos Edenshaw szigorúan eltiltotta. Alan szintén a kőtáblák megfejtése után kutat, s utolsó feljegyzéseiből úgy tűnik, közel jár a megoldáshoz. A kísérleteihez valamiféle "nyersanyagra" van szüksége. Az írás tanúsága szerint ezt a bábuként felhasznált Obed szerzi be – Lambtől. Az utolsó oldalon végül az áll, hogy Obed elárulta őt. Alan ezt Lamb egyik leveléből derítette ki, s végül csak ennyit fűz hozzá: "ezúttal friss nyersanyag érkezik"…

A hallban a lépcső alatti ajtón benyitva megismerkedhetünk az indián Edenshawval, a "sziget védelmezőjével". Sebtében összehord mindenfélét: Morton professzor átlépett valamilyen kü-

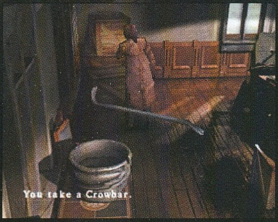














szöböt, s Carnbynak kell megakadályoznia, hogy a sötét erők győzedelmeskedjenek. A folyosó végén egy kis lőszert találhatunk az asztalon, majd a lépcsőtől balra nyíló folyosón két zombiba botlunk. Ajánlott a puska használata, utána gyűjtsük be az elsősegélycsomagot és a muníciót a folyosó végén. A rendetlen szobában egy farkasmaszkot és egy fényképet, valamint némi lőszert szedhetünk össze. A fényképen az ugyanott lévő kis hajó makett látható – de valami plusz is van a képen... (A fejünkre ugráló "pókok" ellen elég a pisztoly is.)

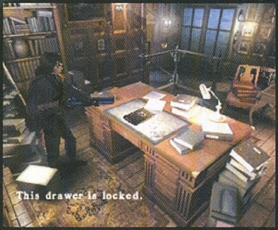
A zöld folyosón a másik irányba is nyílik egy folyosó, onnan pedig egy szoba, ahol sok mindent találhatunk: a szekrényben egy elsősegélycsomagot, az egyik ládán meg egy pajszert. A kis ládika mellett egy újság hever, Obed Mortonról szóló cikkel, ami pedig a legfontosabb: a kulacs az asztalkán. Egy újabb kis füzetet is átolvashatunk: Obed Mortonét, aki a kezdeti lelkesedés után szemlátomást megrémült a kutatásoktól. Egy megsárgult végrendelet az asztalon egy újabb Mortontól származik: Richard Morton a fiának, Archibaldnak kívánta továbbadni a tudását a Sötétség Világáról, egy bizonyos De Certo útmutatásával. A százéves levélben szó esik a hatszögletű könyvtárról is, ahol meghatározott sorrendben négy fontos könyv van elhelyezve. Fogjuk a kulacsot, és merjük tele a vizes edényből, nyissuk ki az ajtót a hall felé, és térjünk vissza a hajómakett-hez.

Helyezzük a kulacsot a hajó melletti kis tálkára, mire a hallban történik valami az egyik képpel: odarohanva egy aranyozott kulcsot vehetünk ki mögüle. Ezzel a kulccsal – amint rá is van vésve – a földszinten, a keleti ajtót tudjuk kinyitni, a sötét folyosó legvégén. Ahogy belépünk a szobába, egy elsősegélycsomagot találhatunk, az asztalon pedig egy kulcs hever. A bagolytotemre illesszük rá a farkasmaszkot, s egy újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Az aranyozott kulcsot még mindig a földszinten kell használni: a zöld folyosón van egy kis rövid lépcső, s annak a tetejénél nyithatunk be egy lepusztult folyosóra.

Aline ismét hívja emberünket, és elújságolja a felfedezéseit: Alan Morton, Obed ikerbátyja áll a dolgok hátterében, aki megölte még a saját apját, Howardot is, és valamiféle genetikai kísérleteket végez – méghozzá a sötétség teremtményein! Carnbynak jobbra egy tetőablakkal ellátott barátságos kis szobába érkezünk, ám az ágynál egy barátságtalan szörny kap el minket. Könnyű megszabadulni tőle: egyetlen lövés kell csak a lelógó lámpásba, és az felgyújtja az egész ágyat. Utána gyűjtsük be a lőszert, a rakétavető pisztolyt, a talizmánt és az elsősegélycsomagot a szekrényekről. A folyosón a tükörnél kanyarodjunk el (közben nyissuk ki a hallba vezető dupla ajtót), és a nyitva lévő ajtón menjünk be. A kis ijedelem után vegyük fel az elsősegélyládát az ajtó mellől. Az asztalon lévő könyvből Alan kísérleteiről olvashatunk – sajnos az asztalfiók még zárva van.

A folyosó kacskaringós része végén a bagolyból szerzett kulcsot használjuk. A szobában lévő szörnyre ne pazaroljunk lőszert, mihamarabb kapcsoljuk fel a villanyt. Ezután a polcról mindenféle jót vehetünk fel, valamint a könyvtár kulcsát. Az asztalon egy félbetépett fénykép hátáról egy számot olvashatunk le, valamint egy újabb tekercs is előkerül, Judas De Certotól – a néhai Richard felbujtójától, aki azt ígérte a címzettnek, hogy a szolgálatába állíthatja a sötétség teremtményeit. Az ágy mellett egy fotóalbumot lapozhatunk át.

Megint csak a hallban, vizsgáljuk meg a tükör előtti szobrot, majd állítsuk be a táblán Howard Morton monogramját: ez ismét az egyik kép zárszerkezetét teszi láthatóvá, a kép mögött pedig egy kulcs rejtőzik, ami a tetőtérben használható. A zöld folyosóról nyílik a padlásfeljáró, s legfelül rögtön magunkhoz ölelhetünk egy gránátvetőt. Közben Aline tájékoztat minket, hogy ő is volt odafönn, s bizonyos helyeken furán koppan a padló, valamint Edenshaw valamiféle szobrok megkeresésére kérte őt. Az imént felvett kulccsal bemehetünk a folyosó végén, s figyelmesen keresgélve egy doboz lőszert, egy öngyújtót vehetünk fel.



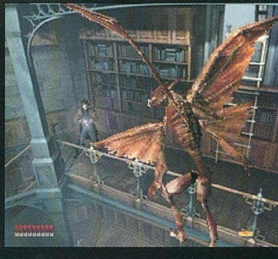












Később, amikor két kémény között áthaladunk, feltűnően recseg a padló: vegyük elő a pajszert és feszítsük fel. Ki gondolta volna?! Egy újabb kulcs. Sőt kettő: egy egész picike és egy aranyozott. A nyitva lévő ajtón továbbhaladva megint csak pókok ugrálnak a nyakunkba – de ezúttal rengeteg. Rohanjunk végig, amíg csak tudunk – bár közben érdemes a lőszert felvenni – s gyújtsuk meg a gyertyát. Így huzatra figyelhetünk fel, s a jelzett helyen áttörhetjük a deszkapalánkot (használjuk a pajszert).

A lyukon átmászva két gyengébb kreatúra támad ránk, de a villanykapcsoló természetesen a legtávolabbi ponton van... A folyosón egy elsősegélyládára figyelhetünk fel, s majdnem ugyanott egy öregasszony hálószobájába léphetünk be. A Morton anyuka fekszik az ágyban, aki úgy tűnik, már találkozott Aline-nel. A folyosóról az aranyozott kulcs segítségével mehetünk tovább. Egy másik lépcsőházba lyukadunk ki, ahol megnyithatjuk az ajtót az első emelet felé, s ott az eddig zárt asztalfiókból – amihez a kis kulcs kell – egy jókora kulcsot vehetünk ki, valamint a kettétépett fotó második darabját. Illesszük össze a két darabot, mire egy összeadást olvashatunk le a hátuljukról.

Most, hogy immár két kulcsunk is van a könyvtárhoz, talán ideje odalátogatni. A keleti lépcsőházon keresztül egyenest oda lyukadunk ki. Két ajtó is vezet befelé, ezért is van két kulcs. A könyvtárban először Aline-nel beszélgethetünk el rádión, majd az olvasóasztalokon érdekes dokumentumokat olvasgathatunk át a Morton család karrierjéről, illetve hogy hogyan kerültek elsőként kapcsolatba a titokzatos kőtáblákkal Grönlandon. A teljes családfájukat áttekinthetjük, majd egy másik könyvből megtudhatjuk, miként próbált Jeremy Morton szakítani a családja sötét végzetével. Edenshawt – aki megölte az ördögi De Certot – az istenek küldöttének tekintette: ezért volt a legjobb barátja. Öreg éveit annak szentelte, hogy fegyvereket kísérletezzen ki a sötétség erőivel szemben, bár már látta, hogy az unokája, Alan teljesen más világhoz tartozik...







Szerencsére nem kell a teljes könyvtárat kiolvasni: minket tulajdonképpen csak az a négy könyv érdekel, amiről Richard Morton végrendelete említést tett. Fontos, hogy milyen sorrendben kutatjuk fel őket, mert tulajdonképpen egy zárat nyitunk meg velük. Menjünk fel a lépcsőn teljesen (közben egy láda rakétát vehetünk fel), a rámpa legvégébe: ott húzhatjuk ki az első könyvet. Ezután a földszinten, az átellenes oldalon (a bejárattól balra) találjuk a másodikat. A lépcső kezdeténél van a harmadik, és megint felül... – de ekkor egy szörnyeteg zavarja meg a munkálatainkat...

Ez a szárnyas rusnyaság minden eddigi teremtménynél erősebb, de csak tudni kell a gyenge pontját. Jobbára csak türelem kell a dologhoz: amikor egyet belelövünk, elkezdi magába szippantani a sötét erőket, s abban a pillanatban tudjuk komolyan megsebezni. Jó párszor meg kell ezt ismételnünk, de végül azért csak megpusztul.

A negyedik könyvet az elsővel szemközt találjuk, s a kihúzásával egy újabb kép nyílik meg a hallban. Most foglalkozzunk a kis panellal, amit a könyvtár korlátján fedezhetünk fel az első emeleten. Vigyük be a fényképen látható összeadás végeredményét: 3926. Egy titkos rekesz nyílik meg, ahol egy teleszkópra bukkanunk, továbbá egy megfordított feliratot olvashatunk el, mely szerint a "képek kulcsa a rajtuk ábrázoltak születési dátuma". A falon egy kirakós játékkal is szórakozhatunk: beillesztve a nálunk lévő szobrot a titkos rekeszen belül egy még titkosabb rejtekhely nyílik meg, benne egy Abkanis bölényszoborral. Ugyanott egy számokkal ellátott panelt is találunk, de ezt pillanatnyilag még nem tudjuk használni. Hogy rájöjjünk a titkára, menjünk vissza a könyvtár legfelső részéhez, és másszunk ki a tetőre. Lőjük le a szegélyen a vérebet, és másszunk fel a toronyba.

A toronyban vegyük fel az amulettet, majd nézzünk ki az ablakon a teleszkóppal. Ha figyelmesen vizsgálódunk, a távoli erőd egyik ablaka felett az 1692-es számot olvashatjuk. E felfedezésünk után Carnby egy fickót vesz észre az egyik









ablakban – talán Obed Morton az -, majd Aline hívja, aki elárulja: sejtelmei szerint Obed az apja...

Visszatérve a számra: üssük be a rejtekhely paneljén, s ezzel az utolsó kép is megnyílik. Az első portré mögül egy bronz kulcs, és a plazmaágyú kerül elő, a negyedik mögül pedig egy vésett lemezdarab. Mindezek után megfigyelhetjük, hogy valamennyi kép alatt állítható számok jelennek meg: most kell eljárnunk a fordított üzenet szerint. Sorrendben balról haladva a következő születési dátumokat kell beállítani: 1852, 1874, 1899, 1931. Ekkor lent kinyílik az óra, ami egy jókora bronzkulcs rejtekhelye. Utóbbival a bejárati ajtó nyitjató, a kisebb bronzkulccsal pedig a kerti kapu.

Verekedjük át magunkat a kiindulóponthoz a kerten keresztül, amit időközben elleptek a szörnyek és a zombik. (Spóroljunk a lőszerrel: ahol tudunk, inkább meneküljünk, a zombik tömegénél pedig a plazmafegyvert vegyük elő.) Most már tudjuk az erőd felé vezető kapu kódját: csak le kell olvasnunk a vésett lemezdarabról – jöhet a második CD!





A túloldalt egy fejetlen fickó csimpaszkodik a kapuba: a zsebeiből három elsősegélycsomagot és egy gázpatront zsákmányolhatunk. Hamarosan Aline értesít minket, hogy ő már az erődben van, és egy planetáriumban valamiféle irányítópanelt fedezett fel. A fahídon átkelve ismét lőfegyvert használjunk, mert a plazmával nem lehet alacsonyan célozni. Márpedig jó pár kis apró kreatúra esik nekünk. Hogy ne legyen elég a jóból, a híd leszakad mögöttünk, majd az úton ráakadunk az imént látott fickó fejére, valamint egy újabb talizmánra: a sziklakör bejáratánál hevernek, amiről már többször is hallhattunk. Carnby szeretné tudni, hogy melyik irányba szokták elvégezni a rituálét, amiről a diktafonon szó van.

A sziklakör elemei mintha az égtájak szerint lennének elhelyezve – Aline rádión segít eligazodni. A bejárattal szembeni sziklát tegyük meg északnak, majd hívjuk vissza Aline-t, aki ekkor a DK-i sziklát vizsgáltatja meg velünk, mert a sziklákon lévő rovások érdeklik. Tegyünk tehát úgy és hívjuk vissza, majd – ahogy kéri – a NY-it is vizsgáljuk át, és mondjuk el az eredményt. Az eredmények a planetáriumban kellenek, ahol Aline valami gépezetbe üti be őket: a DNY-i szikla következik, majd a K-i, és az ÉK-i. Ekkor Aline riasztó eredménnyel szolgál: a gép az aznapi dátumot adja ki, a rituálét pedig a K-i sziklánál kell elmondani. Nyomban meg is próbálhatjuk a varázsigék helyes sorrendjét: O Goul'ai Hypor Harnis Korna. A szavak hatására fényárban kezd úszni a sziklakör közepe, s egy kerek követ vehetünk fel, valamint egy bikaszobrot. Amikor továbbmegyünk, Aline érdeklődik az eredményről, s amint a kerek kőről hall, azonnal lecsap rá, s találkozni szeretne velünk.

A barlangon átvágva egy förtelmes lény kap el minket (a plazmát használjuk ellene), majd egy létrát fedezhetünk fel egy szörnyűséges kis odúba, ahonnan némi rakétát vihetünk el. Ezután a mocsáron kell átvágnunk, ami megint csak hálátlan feladat, lévén zombiktól hemzseg. A mocsárban rábukkanhatunk a lezuhant repülőnkre, s elvihetünk belőle pár dolgot: két elsősegélycsomagot, egy talizmánt, egy láda rakétát, valamint egy fogót és a kék lencsét. A rádión még mindig a megbízónk, Johnson hangját hallani, s mellesleg beszélhetünk még utoljára a pilótával... Sietnünk kell, ha nem akarunk vele együtt pusztulni. A mocsár túloldalán a kis kápolnától jobbra találkozhatunk Aline-nel: a kőért cserébe egy pecsétgyűrűt kapunk. Utána csavarjuk fel a lámpára a kék lencsét, amivel így régi vérnyomokat lehet felderíteni: rögtön a kerítéstől nem messze az egyik sziklára vérrel van felfestve egy ábra. Jegyezzük meg, és kövessük tovább a nyomot. A korábban már látott csontvázakkal teli odúba vezet, ahol megint csak egy ábrát találunk. A kápolnában – ahova a csípőfogó segítségével tudunk behatolni – egy harmadik rajzot figyelhetünk meg az ajtón, s ezt a hármat kell beütnünk ugyanott, az ajtó melletti kis panelon. Mellesleg két elsősegélyládát és egy doboz rakétát is felvehetünk, valamint egy bizarr rituáléról olvashatunk. A három ábra leütésével elmozdul az oltár, és egy titkos lejáratba ereszkedhetünk le.

A fura forgóajtót a Morton pecsét-



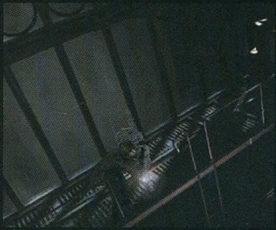


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE





gyűrűvel hozhatjuk működésbe. Ezzel Alan Morton "laboratóriumába" érkeztünk. A ketreceknél egy amulettet vehetünk fel, majd hamarosan ráakadunk a mesterre is, aki épp boncol. Sajnos elmenekül, ráadásul bezár minket a sötétbe a zombikkal. Utóbbiak mondjuk csak ijesztésnek vannak, csak a nagyon közel felbukkanókra lőjünk. Ha ki akarunk jutni, követnünk kell az időközben jelentkező Aline utasításait, aki az átállítandó kapcsolókhoz vezet minket. Először lépjünk a lerácsozott ajtóhoz, ahonnan barátnőnk balra fog irányítani minket, a közelben van a kapcsoló. Ezután a fal mentén továbbhaladva találjuk az átjárót a folyosóra, aminek a végén a következő kapcsoló vár ránk. Végül visszafelé haladva jobbra kell fordulni, s követni a folyosót: így akadunk rá a harmadikra. A kijárat ezzel nyitva áll, bár a távozás előtt érdemes még szétnézni a boncrészleg környékén: egy érdekes levelet olvashatunk el Lambtől, egy másikat pedig az öreg Jeremytől. A barlangban – miután megint beszélünk Aline-nel – fussunk el az ízeltlábúak elől. A tágas teremben lépjünk be a rozsdás generátor melletti ajtón, és használjuk a magnót melyen Lamb és Obed Morton utolsó beszélgetése van rögzítve. A másik vasajtón át távozzunk, s ismét a csatornában találjuk magunkat.





Aline szabaddá tette az utat az üvegházhoz, így ne a kastélyba próbáljunk visszamenni, hanem menjünk fel a létrán. Közben Edenshawval találkozunk, aki figyelmeztet: Alan végrehajtja a rituálét. Hogy megállítsuk, a maradék szobrokat kell megszereznünk, és találkoznunk Edenshaw-val a népe szentélyében. Aline-nel is beszélünk, aki kiderítette, hogy Obed mégsem az apja…

Az üvegházban a régi szekrényeknél találhatunk némi lőszert, majd másszunk fel a létrán, és toljuk a hiányos korláthoz a gipszszobrot. Toljuk le a mélybe, majd a törmelék közül vegyük ki az újabb pecsétgyűrűt, és az újabb szobrot. Ha megvan, hosszú út vár ránk: úgy ahogy jöttünk, vissza kell menni egészen a forgóajtóig, ami az új pecsétgyűrűvel egy titkos helyre fog beengedni minket.

Immár majdnem ott vagyunk annál a bizonyos kapunál, amiről Alan és a feljegyzései annyit beszéltek: ezt tanúsítja a hozzánk csatlakozó Aline, aki lefordítja az út menti kőtáblát. Később a fényes folyosón ne felejtsük el felnyitni a csapóajtót: rengeteg hasznos dolog rejtőzik alatta, köztük a villámpisztoly, és a hozzá való töltő. Hamarosan Edenshaw és Alan összetűzésének leszünk tanúi: utóbbi hajthatatlan, és nála van még egy szobor, így végül kimondja a varázsigéket, és a kapu megnyílik, ami történetesen Carnbyt is magába szippantja. Egy hang tudatja, hogy – amint az indián is sejtette – Carnbyt egy isten választotta ki a Föld megmentésére. Most pedig itt a próbák ideje! Mostantól a villámpisztollyal irthatjuk a szörnyeket, amit a töltővel "tárazhatunk" újra, a töltőhöz pedig a kék kristályok jelentik a muníciót, amik szerencsére újratermelődnek – igaz, az ellenség is. Szörnyekkel teli barlangokon kell átvergődnünk: a tájékozódásnál kivételesen nagy szolgálatot tesz a térkép. A vöröses barlangban a szikla peremén a kötélbe kapaszkodva vagyunk kénytelenek haladni – ekkor Alan majdnem megöli hősünket. Utána nem sokkal egy hasadékban lelhetünk rá a Photoelectric Pulsarra, a legjobb fegyverre. Mellette van egy flaska, meg Archibald Morton utolsó feljegyzései – Archibald volt az első, aki a Sötétség Birodalmába látogatott. Utána ereszkedjünk le a kötélen, amit Alan leszaggatott.



Igyekezzünk fel a felszín felé, Alan nyomában. Utóbbi visszajut Aline-hez, aki sakkban tartja a pisztolyával egy darabig, de aztán meglepő fordulat következik: a szörnyeteggé változott Obed felelősségre vonja Alant, majd a mélybe rántja magával. Továbbhaladva másszunk fel a kötélen. A barlangban a zöld forrásból merítsünk a flaskába, merthogy gyógyító erejű, majd menjünk át a hídon. Ekkor Johnson hívja hősünket, aki végig lehallgatta a rádióadásokat. Azt állítja, hogy a kormánynak dolgozik, és Lamb szervezetébe próbált beépülni, továbbá Fiske haláláért csakis Lamb a felelős. Úgy tűnik, hogy még nem tudott róla, hogy Lambnek már rég a birtokában van a kőtáblák fordítása. Később megint hív Johnson, és amiért elhallgatott Carnby elől információkat, megígéri, hogy ezúttal segít, és küld egy helikoptert a szigetre. A kis idegesítő lények elől meneküljünk







egyre feljebb, majd utána forduljunk jobbra, és másszunk át a köveken. Arra kell végül mennünk, amerről a kutyaszerű lények özönlenek: a következő teremben ezt Aline is nyugtázza. A földrengés következtében egy jókora kő leomlik – ez pont kapóra jön, azon átkelhetünk. A túloldalt végre találunk megint gyógyító forrást, a másik irányba pedig már meg is érkezünk az Abkanis szentélybe.

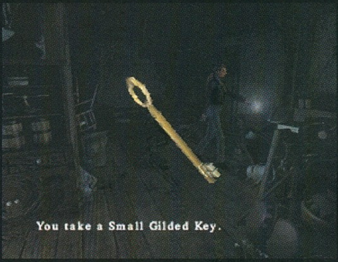
A szentélyből két út vezet tovább, de csak az egyik áll nyitva: ereszkedjünk le a kötélen.

Lent Alan vár ránk – pontosabban az, ami lett belőle. A zombi Alan tulajdonképpen a legfőbb ellenségünk. Eleinte megölni nem tudjuk. Csak annyit tehetünk, hogy fogócskázunk a középső szikla körül, és a pulsarral belelövünk néhányat. Megfelelő mennyiségű találat után elgyengül, és minden második bevitt fénynyaláb után elesik néhány másodpercre. Ezt az időt kell kihasználnunk, és hátra kell rohannunk a szent helyre (a kis beugróban), ahol Carnby különös átalakuláson megy keresztül. Mint indián harcos egyetlen mozdulattal elintézi a gonoszt. Ezután már csak annyi a teendő, hogy leemeljük a szikláról – ami körül fogócskáztunk – a szoborfejet, s fent a szentélyben a helyére illesszük. Igaz, még egy szobor szükséges, de azt Aline ekkor már hozza is...





Hőseink kimenekülnek, átadják Edenshawnak a szobrokat, aki beteljesítve a végzetét önfeláldozón megsemmisíti a gonoszt. Johnson úgy tűnik betartotta az ígéretét: a kalandorpáros a FBI helikopterén menekül el a megsemmisülő szigetről... Itt a vége, bár senki ne fusson el véle, hiszen a stáblista végén az áll, hogy Carnby még visszatér. Türelmetlenül várjuk.



Aline története

Aline a Morton villa tetején landolt: miután beszélt Carnbyval, másszunk be a világos ablakon. A hálószobában egy öregasszonnyal, Lucy Mortonnal beszélgethetünk, aki Obed Morton anyja. Egy aranyozott kulcsot nyújt át, az ágya mellett pedig elsősegélycsomagot találhatunk. A szőnyegből előbújó szörnnyel a lámpánkkal végezhetünk: irányítsuk rá a fényt, amíg el nem porlad. Ne felejtsük a kisasztalon az indián amulettet, majd a folyosón megint csak fénnyel tartsuk távol a szörnyeket – bár egyenesen végigrohanva rögtön ráakadunk a villanykapcsolóra, amivel végleg semlegesíthetjük őket. Utána forduljunk el a folyosón, s lépjünk be az ajtón. A kamera felé fordulva a következő helyiségben egy újabb amulettet, valamint foszforos lőszert találhatunk – közben Aline megint beszél Carnbyval. Az előző teremből a másik irányba indulva egy újabb amulettet vehetünk fel, illetve a folyosó utáni szobában pedig egy újabb aranyozott kulcsot, egy elsősegélycsomagot, és még lőszert. A kulcs az első folyosóról nyit egy ajtót a K-i lépcsőházba, ahol egy beszélgetést hallgathatunk ki Obed Morton és valaki között.

A földszinten kezdetben csak egyetlen szobába tudunk bemenni, ahol leoltva a lámpát egy foszforeszkáló ládikára figyelhetünk fel – azt nyitja a Lucytól kapott kulcs. Egy pisztoly kerül elő belőle, amit azon nyomban használnunk is kell... Vagy menekülhetünk a másik ajtó irányába, is ott ugyanis neszt hallunk, s a folyosón Morton professzorba botlunk. A prof elmenekül, de mi maradjunk a nyomában. A zöld folyosón a lépcsőfeljárótól balra nyíló ajtón lépjünk be: ott a folyosó végén sarokba szorítjuk a professzort. Ekkor valahogy elkábítja Aline-t, s egy szobába bezárva eszmélünk. Miután Aline erről értesítette Carnbyt, vegyük fel az imbuszkulcsot a szekrénynél, meg a három elsősegélycsomagot. Olvasgathatjuk Alan naplóját (lásd Carnbynál), majd a tükör mögött egy titkos járatot találunk, ahol a fal mellett hever a háromcsövű puska. Továbbhaladva egy elsősegélycsomagba botlunk, majd megint egy beszélgetést hallgathatunk ki: Obed Morton üzen Lamb-nek rádión, de valaki leüti. Visszatérve a szobába Carnby segítségével Aline – egy csapóajtón keresztül – felmászik a második emeletre.





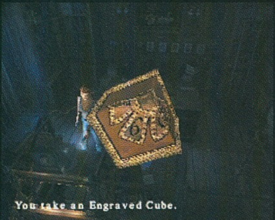
A sötét kis szobában az ördögi De Certo szelleme jelenik meg egy tükörben, s arra kéri Aline-t, szerezze neki vissza a tükrét. E fura eset után keressük fel Lucy Mortont, aki óva int De Certotól. A K-i lépcsőházban valami varázslat folytán át tudunk menni ott, ahol elsőként hallgatóztunk, s rögtön az első ajtón be-





lépve ráakadhatunk De Certo tükrére – ugyanott van egy elsősegélycsomag is a szekrénynél, no és a gránátvetőt is kár lenne otthagyni az asztal alatt – mellesleg olvasgathatunk is. A sötét folyosón Aline vért fedez fel az egyik ajtó rése alatt, valaki a nevén szólítja a távolból, majd pókszerű lények ugranak a nyakába. Fussunk el előlük, és nyissunk be a második ajtón (a villanykapcsoló mellett). Az éjjeliszekrényről némi lőszert vehetünk magunkhoz. A paraván mögül De Certo szólongatja hősnőnket: lépjünk be a tükörbe, de még véletlenül se adjuk oda a szellemnek a tükröt. A tükör megsemmisülésével egy szobrot nyerünk, amihez – kilépve a tükörből – Edenshaw, a sámán rögtön gratulál is, és elmondja a további teendőket: az isteneit jelképező állatszobrok begyűjtésére kér minket.

A folyosóra kilépve jobbra immár kinyitható a dupla ajtó a hallba, ahol a lépcső alatti ajtón nyissunk be. Jobbra fordulva a zöld folyosó legvégéből menjünk tovább, a puskát elővéve puffantsuk le a zombikat, s keressük fel Obed dolgozószobáját. A szobában néhány tudományos feljegyzést olvashatunk át, a kerek asztalról pedig egy doboz lőszert vehetünk fel. Ugyanott látható egy tükör: vegyük elő a pisztolyt, és törjük be. A tükör mögül előkerülő írás egy különös rituáléról szól. Elolvasva Aline úgy érzi, Lucy







Morton talán tudja mi ez az egész: kilépve az ajtón, rögtön hozzá is kerülünk. Lucy a fiáról érdeklődik, majd amikor értesül róla, hogy tudunk a másik fiáról, Alanről is, átad egy prizmát. Ezt a prizmát vigyük abba a szobába, ahol De Certo tükre volt, s illesszük bele az egyedi vetítőkészülékbe. Oltsuk le a villanyt, majd a lámpánkkal működtessük a gépet. Egy felvételt láthatunk arról, hogy miként próbálta Alan "újjá varázsolni" az általa megölt apja tetemét. A vetítés végeztével egy vaskocka kerül elő, amibe az 1991-es dátum van bevésve. Térjünk vissza a K-i lépcsőházba, mert a földszinten Carnby eddigre kinyitotta a könyvtár dupla ajtaját.

A könyvtárban – csakúgy mint Carnbyval – olvasgathatunk a Morton családról, s közben az egyik állvány mellől egy doboz gránátot vehetünk fel. Ha akarunk, még vehetünk fel lőszert a Carnby által kinyitott rejtekhelyről a felsőbb szinten, illetve egy láda gránátért kimászhatunk a toronyba is. A könyvtár közepén négy polc van körben: a második bal oldalán nézelődve egy panelt találunk, amin üssük be a kockáról leolvasott dátumot. Az így megnyíló rekeszből egy Abkanis kőtáblát, két elsősegélycsomagot, és egy újabb amulettet vehetünk ki. Majd húzzuk meg a kart, és készüljünk fel az első főgonoszra.

Mintha csak a Resident Evilből kölcsönvették volna Tyrantet: hasonló belépővel érkezik az öreg Howard, s hasonlóan is kell kinyírni: gránáttal küldjük meg. A küzdelem végeztével vegyük fel a fél medált a szörnyeteg akváriumából, amit aztán Aline haladéktalanul Lucyhoz visz. Tőle kapjuk meg a másik felét. Illesszük össze a medált, és távozásunkkor láthatjuk, hogy a szörnyeteg újraéled...

Az egyesített medállal a tükör mögötti titkos járatot nyithatjuk meg a hallban (amin keresztül Carnby érkezett a házba). A pincében másszunk fel a létrán – Aline használja az imbuszkulcsot a csapóajtón. Az üvegházban Edenshawval találkozunk, valamint egy láda gránátot vehetünk fel. Utána a kert felé távozva ismét üldözőbe vesz minket a főgonosz: meneküljünk (ha gránátot akarunk spórolni), avagy terítsük le ideiglenesen, s a zombi kutyákat is nyírjuk ki. Némi lőszert, egy láda gránátot és egy amulettet szedhetünk össze, mígnem elérünk a családi kriptához. Ott Jeremy Morton sírköve mögött egy rakétavetőt, és hozzávaló muníciót találunk. A koporsónál továbbá egy elsősegélycsomag hever, a koporsóból pedig egy mintás fémfedő kerül elő. Utóbbit kombináljuk a lámpánkkal, majd térjünk vissza a másik terembe, s a fénycsóvát irányítva rajzoljunk le egy M-betűt a furcsa fémvázra. Ha jól csináltuk, Richard Morton sírboltjába nyerünk bebocsátást. Ott a néhai nyelvész, az eltűntté nyilvánított Gibson teteme mellől annak utolsó feljegyzését olvashatjuk el, majd továbbhaladva jön a második CD.

Az erdőben zombi kutyák támadnak ránk, a legokosabb továbbfutni. Az erőd kapuja zárva van, de közvetlenül a kapu mellett megmászható a fal (jobbra amúgy található némi muníciót). Leg-





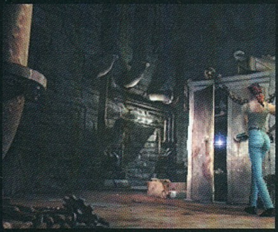






felül ismét zárt ajtó fogad minket, tehát lépcsőzzünk le. Nyissuk ki belülről a kaput (a későbbiekre gondolván), és haladjunk tovább lefelé a lépcsőn – közben egy elsősegélycsomagra is felfigyelhetünk. Lent újabb zárt ajtó található, mellette egy leláncolt ládával, viszont van egy megmászható fal is (a tetején egy doboz lőszerrel). A túloldalt zombikkal teli kis helyiségbe léphetünk be. Végezzünk a rusnyaságokkal, és keressük fel a börtöncellát, ahol Obed raboskodik. Obed – aki úgy tűnik, nem Aline apja – elég rossz bőrben van. A beszélgetés után vegyük fel a sarokból a fekete fémlemezt, és az amulettet, majd nézzünk el a másik irányba, ahol két ajtó is van: egy kódos és egy nyitva lévő. Utóbbin keresztül a várudvarra jutunk, ahol sok minden van szanaszét: lőszer, rakéta, amulett. A legfontosabb azonban az ágyú, amiről egy fémszerkezetet vehetünk le, mellette az asztalon pedig egy fegyver tervrajzát találjuk, meg egy csípőfogót – a megjelenő szörnyeket lőjük le. A beugróban egy elsősegélycsomagot is magunkhoz szoríthatunk. A kisebb lépcső végénél az öntőformát se hagyjuk ott.







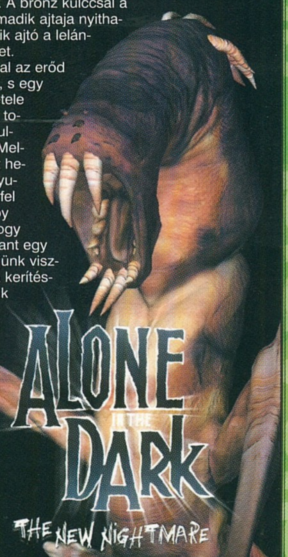
A csípőfogóval vágjuk át a korábban látott láda láncait, mire egy bugához, illetve egy kulcshoz jutunk – utóbbi a vár tetején a műhelyhez való. A műhelyben a fal mellett két elsősegélycsomag hever, a szekrényből egy lencsét vehetünk ki, az asztalról pedig az ún. perforátor ágyú darabjait, amit lent volt alkalmunk látni. Rakjuk is össze a darabokat. (Orange Accelerator+Butt+Barrel) Ezután lépjünk oda a furcsa géphez, helyezzük bele az öntőformát, majd a bugát, és indítsuk be. Az így nyert fegyvercső szintén az ágyúhoz szükséges: a leszerelt fémszerkezetről távolítsuk el a fél gyűrűt, illesszük a helyére a csövet, majd az egészet szereljük össze az imént összerakott pulsarral. A műhelyben olvasgatunk is egy kicsit: a sarokban lévő könyv végén egy kódsor van megadva. A villanykapcsoló mellől egy járat visz ki a várfalra, ahol felszerelhetjük a lencsét a teleszkópra, s így egy totemoszlopot vizsgálgathatunk a távolban. Továbbhaladva egyszer csak beszakad Aline alatt a kövezet, s a vár csatornájában találja magát. A vízből támadó szörnynél a Carnby megoldásánál leírt módszert alkalmazzuk. Amikor kimászunk a vízből, egy doboz lőszer hever az utunkban, illetve felmászva a létrán egy elsősegélycsomagot és további lemezdarabokat találunk a már meglévő fekete mellé.

A lemezekkel a lent lévő kódos ajtót nyithatjuk. A kódsort a Jeremy Morton naplójában olvashattuk: ezüst, arany, piros, fekete. A planetáriumban egy elsősegélycsomagot és egy fél gyűrűt vehetünk fel, továbbá alul, egy kis üregben rejtőzik a plazmaágyú. A két fél gyűrűből egy egészet rakhatunk össze, így már csak az Abkanis kő hiányzik ebből a foglalatból.

Menjünk fel a planetárium kezelőpultjához. Carnby jelentkezik a sziklakörtől: a beszélgetésből többek közt kiderül, hogy Johnson "adta be" hősnőnknek, hogy Obed az apja. A kezelőpult mellett egy papírlapot találunk, rajta szélrózsa körül elhelyezett Abkanis szimbólumokkal. E felfedezésünket ismertetve Carnbyval hőseink ketten kiokoskodnak egy számot: 10312001, ami az aznapi dátum. Tápláljuk be a gépbe, mire a bolygók felsorakoznak egymás mögé: a planetárium keleti oldalán – Carnby így elvégezheti a sziklakörnél a rituálét.

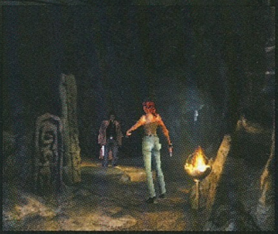
Ezzel egy időben megnyílik egy titkos rekesz, s egy bronz kulcs, egy pecsétgyűrű, egy kisebb kulcs és egy újabb szobor kerül elő. A bronz kulccsal a planetárium harmadik ajtaja nyitható, míg a második ajtó a leláncolt ládához vezet.

A bronz kulccsal az erőd fala mellé jutunk, s egy láda gránát felvétele után a már látott totemoszlopot tanulmányozhatjuk. (Mellette egy amulett hever.) Egy kerek lyukat fedezhetünk fel rajta, mire Carnby értesít minket, hogy pont akkor bukkant egy kerek kőre. Menjünk vissza az erdőbe, a kerítéshez: ott kaphatjuk

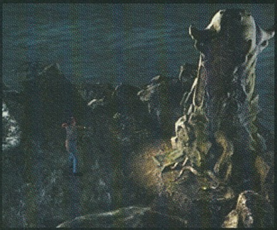








meg tőle ezt a követ – a hídnál meneküljünk Howard elől. Utána egyből visszakerülünk a totemoszlophoz, s behelyezhetjük a követ a helyére: így a foszforeszkáló Abkanis kő, és egy újabb szobor a jutalmunk. A követ szereljük be a gyűrűbe, majd perforátorba, ami így már teljes. Immáron hat szobor van hőseink birtokában, s egy Edenshawnál – már csak egy találkozó kéne.



A várból a perforátor segítségével nyithatunk földalatti utat, de a fegyver energiaellátása nem egyszerű. Először is menjünk fel a műhelybe, ahonnan létra vezet a villámhárítóhoz. Az első utunkba kerülő irányító pulttal lehet kibocsátani a hárítót, míg az eggyel feljebbi karral a hárítót elzáró fedőt lehet odébb húzni – persze csak az után, hogy kimásztunk a tetőre, és levettük a fedőről a lakatot! Utóbbihoz szükséges a kis kulcs.

Amikor végre kinn van a hárító, ismét megjelenik Howard, és muszáj végleg leszámolni vele. Úgy kell csalogatnunk, hogy átugorjon az elektróda felett. Nagyon ki kell számítani, mert akkor nem ugrik, amikor a villám már becsapott – pont a megfelelő pillanatra kell időzíteni. A legegyszerűbb, ha minél közelebb keringünk az elektródához, s így egyfolytában ide-oda ugrál a "barátunk". Háromszor kell megráznunk, hogy végleg elpatkoljon.

A neheze viszont még hátra van. A villámhárító egyszerre csak két percig marad kiengedve, és nekünk ez alatt az idő alatt el kell érnünk az ágyúig, s rá kell szerelnünk a perforátort.

A kitört falon keresztül egy rusnyaság jön elő, de ügyet se vessünk rá, inkább hatoljunk be a barlangba, vegyük fel a Photoelectric Pulsart, másszunk le a létrán, majd fussunk amerre lehet, mígnem egy kőomláson átmászva végül találkozunk Carnbyval. Később a kivilágított barlangban feltétlenül nyissuk fel a csapóajtót: sok más mellett a villámpisztoly kerül elő alóla, ami szinte nélkülözhetet-





len a csapatban támadó szörnyek ellen. (A működésére ugyanaz vonatkozik, mint Carnby megoldásánál.)

Miután Alan megnyitotta a sötétség kapuját, haladjunk csak mindig a továbbvezető utat keresve. Használjuk a térképet – így nem nehéz felfedezni, merre kell például átmászni a sziklákon.

Egy létrához érkezve Aline automatikusan felmászik az Abkanis templomhoz. Ott az egyik melléképületre is fel lehet mászni, de előbb nézzünk be a templomba. Egy elforduló teremre akadunk, a közepén egy kőasztallal. Amelyik ponthoz állva az asztalt forgatjuk, abba az irányba fordul el a bejárati nyílás. A nyílás mögött így oltárok válnak láthatóvá, s róluk pecséteket vehetünk le, a hat különböző istenség pecsétjét. Ezekkel a pecsétekkel menjünk ki a templom elé, másszunk fel a kis épületre, és a tetejéről másszunk be. A létra körül hat faragott követ figyelhetünk meg istenségeket szimbolizáló állatokkal. Csak megfelelően kell párosítani hozzájuk a pecséteket, s azzal elérhetővé válik a hátsó oltár, ahonnan egy piramist, és egy amulettet vihetünk el. Ne felejtsük az épületben az indián bőrkulacsot sem: amint már Carnbynál is meg volt említve, gyógyító vizet "tankolhatunk" majd bele. A piramist vigyük a templomba, ott a nagy szobor előtt nem nehéz kiszúrni a rendeltetési helyét a csúcsnélküli piramison. A kivilágosodás után vegyük fel a szoborfejet a piramis helyéről, mire maga Hecatonchires isten szól hozzánk. Ezután másszunk vissza a létrán, aminél Aline önkényesen irányt váltott, és haladjunk tovább lefelé.

Egy darabig megint csak a továbbvezető utat kell keresni. A gyógyvizet rejtő barlang, illetve az ott megmászható fal után nem sokkal zsákutcába jutunk, ám Aline felfedezi, amint a távolban Alan az egyik hídnál leereszkedik. Vissza kell menni oda, és nekünk is le kell ereszkednünk. Végül sarokba szorítjuk Alant, akit aztán a zombifikálódott testvére leránt a mélybe. Aline utánuk ugrik, és szerencséjére meg is találja, amit keres: az Abkanis szobrok utolsó darabját.



Már csak vissza kéne jutnunk Carnbyhoz. Közben Johnson hívja hősnőnket, s elmondja miért is készített hamis fotót Aline anyjáról Obeddel, illetve miért bízta meg Carnbyt: Lamb el akarta tüntetni az utolsó két embert, aki tudott a kőtáblák fordításáról, bár ezt a szervezetbe beépült Johnson eleinte még nem sejtette. Egy mocsaras rész után Johnson ismét hívja Alinet, s megtudhatjuk a végső összefüggéseket, nevezetesen hogy Lamb immár birtokában van az erőnek, amivel megnyithatja a sötétség kapuit. Már felfedezett máshol is kapukat... (Nyilván már az Alone in the Dark 5-öt készíti elő.)

Ezek után már csak egy akadály van hátra: a földrengéstől ledőlő sziklán kellene átkelnünk, csakhogy ott a zombivá változott Obed várakozik ránk, és nem engedi át hősnőnket. Jobban már nem lehet megölni, úgyhogy elég kellemetlen ellenfél. A híd széléhez visszahúzódva várjuk meg, amíg Obed súlyos léptei már nem rázzák a barlangot: ez azt jelenti hogy hátrébb húzódott a hídtól. Persze amint megindulunk, ő is így tesz, úgyhogy minél gyorsabban fussunk közel hozzá, majd bénítsuk le villámfegyverrel. Ha elég gyorsak vagyunk, Obed nem lép fel a hídra, s így marad annyi helyünk, hogy elslisszoljunk mellette. Az Abkanis szentélyben utána már csak a helyére kell illesztenünk Hecatonchires szobrát, azzal nyílik a kijárat, s jön a Happy (?) End.







PlayStation cheatek

ARMY MEN: WORLD WAR – FINAL FRONT

Az összes fegyver teli tárral
Pauzáljuk a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2+R1-et, és üssük be: X, Kör, Fel, Fel, Négyzet, Le.

INCREDIBLE CRISISFINAL FRONT

Nagy fej mód
Játék közben nyomjuk Fel vagy Le a kettes irányítót.

Flat mód
Játék közben nyomjuk Balra vagy Jobbra a kettes irányítót.

Vicces hangeffektusok
Játék közben nyomjunk X-et, Háromszöget, Négyzetet vagy Kört a kettes irányítón.

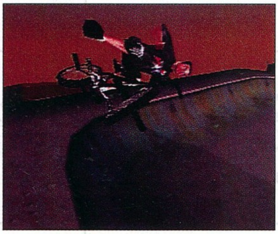
LIFEFORCE TENKA (CODENAME: TENKA)

Pályaválasztás
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be: Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, R1, Négyzet, Háromszög, Kör, és végül eresszük fel az L2-t.

Az összes fegyver
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1-t, és üssük be: Háromszög, R1, Háromszög, Négyzet, R1, Kör, Négyzet, Négyzet, és végül eresszük fel az L1-t.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

10x szorzó
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Kör, Kör, Fel, le, Le.
(A kódokat a megismétlésükkel kapcsolhatjuk ki.)



10x osztó
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Le, Fel, Kör, Kör, Négyzet.

Tökéletes egyensúly
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Bal, Fel, Jobb.

Az egyensúly kijelzése
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör, X.



Bármikor aktiválható speckók
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Le, Háromszög, Kör, Fel, Bal, Háromszög, Négyzet.

Extra idő
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Fel, Kör, X.

Nagy kerekek
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Le, Kör, Kör, Le.

Nagyival játszani
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Négyzet, X, X, Le, Kör – avagy próbáljunk újra egyazon szintet tízszer egymás után a Career módban.

Tony Hawkkal játszani
Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban.

Warehouse pálya a Tony Hawk's Pro Skaterből
Hajtsunk végre egy 200.000-es kombót bárminemű csalókód nélkülözésével.

Burnside szint a Tony Hawk's Pro Skaterből
Szerezzük meg mind a 30 címlapot és két aranyérmét a career módban valamennyi karakterrel.

Az adott karakter befejező képsora
Nyerjünk bármilyen érmét mindkét versenyszinten egy-egy bringással.

Neversoft Bails FMV bejátszás
Nyerjünk bármilyen érmét mindkét versenyszinten Tony Hawkkal.

MUPPET MONSTER ADVENTURE

+10 Muppet token
A főmenüben üssük be: Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, R2, Kör, Négyzet, L2, Kör.

+1000 Pick-up
A főmenüben üssük be: Négyzet, R2, Kör, Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, L2, Kör.

Az összes alakzat
A főmenüben üssük be: Kör, R2, Kör, Bal, Jobb, R2, Fel, Le, Kör, R2.

"Ballistic chicken" fegyver
A főmenüben üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet.

Örök idő az aljátékokban
A főmenüben üssük be: Le, L2, R2, R2, Fel, L1, L1, R1, Le, Fel.

99 élet
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Fel, Bal, Jobb, Kör.

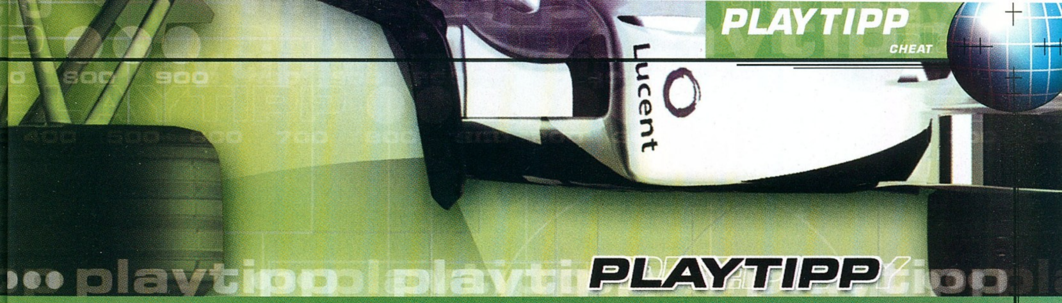


Összes cucc a galériába
A főmenüben üssük be: Négyzet, Bal, Kör, Jobb, Le, Fel, Négyzet, Le, Kör, Le.

Az összes szint megnyitása
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Négyzet, Le, Le, Kör, Bal, Négyzet, Jobb, Kör.

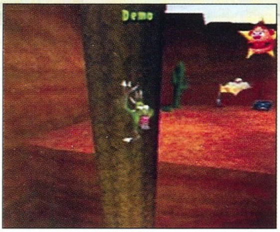
Pályaválasztás a főmenüből
A főmenüben üssük be: 4xR2, R1, 3xL1, R1, R2.

Sérthetetlenség be/kikapcsolása
A főmenüben üssük be: L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.



PLAYTIPP

RMX MUPPET MONSTER ADVENTURE SPECOPS 4x4 EVOLUTION CRAZY TAXI



Debug menü be/kikapcsolása
A főmenüben üssük be:
Fel, Jobb, R2, Négyzet, Bal, R1, Bal, Fel, Bal, L2.

Alagútszerű töltés
A főmenüben üssük be: L2, L1, L1, R1, 3xR2, Négyzet, Bal, Fel.

Repülő kamera bekapcsolása
A főmenüben üssük be: Négyzet, Bal, R2, Fel, R1, L2, R1, Fel, R2, Fel.

Különleges befejezés
Teljesítsük a játékot 100%-ra.

Könnyű Muppet érmék
Az érmék újra megjelennek a már bejárt szinteken, úgyhogy egyszerűen csak újra le kell győznünk a korábbi ellenfeleket.

SPEC OPS: RANGER ELITE

Sérthetetlenség
Névnek azt írjuk be, hogy "ROCKSTAR". A játékot ezután pauzáljuk, és aktiváljuk az "Invulnerability" opciót.

PlayStation 2 cheatek

4X4 EVOLUTION

Az összes kocsi
Pauzáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet.

25.000$
Pauzáljunk és üssük be: L2, Négyzet, R1, Négyzet, R1, L1, Kör, L2, Négyzet, R2, Négyzet, R1.

Lassított mód
Pauzáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Kör.

Gyorsított mód
Pauzáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet.

Normál sebesség
Pauzáljunk és üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör, Kör

CRAZY TAXI

Az irányjelző nyíl kikapcsolása
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Arrows" felirat jelenik meg a képernyő alján.

A célpontok rácsainak kikapcsolása
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Destination Mark" felirat jelenik meg a képernyő alján.

Expert mód
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+R1+ Startot. Ha nem hibáztuk el, az "Expert" felirat jelenik meg a képernyő alján, és se nyíl, se célpont kijelző nem lesz.

Speciális taxi
A karakterválasztás képernyőjén üssük be gyorsan: L1, R1, L1, R1, L1, R1 vagy L1+R1, L1+R1, L1+R1, és válasszunk karaktert. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a Crazy Box valamennyi küldetését. Az így nyert taxi valamennyi módban választható: az original és arcade módban csak felfelé kell nyomni egyet a karakterválasztásnál, míg a Crazy Baxnál pedig Gustól egyet jobbra.

"Másik nap" mód
A karakterválasztásnál nyomjunk egy R1-et, majd tartsuk nyomva az L1-et miközben kiválasztjuk a figuránkat.
Ha nem hibáztuk el, az "Another Day" feliratnak kell megjelennie, s a város egy másik részén, egy másik nap kezdünk.

Különféle nézetek
Először is kezdjünk egy arcade vagy original játékot. Ha a kettes irányítón nyomva tartjuk az L1+R1-et, és közben lenyomjuk a Kört, belső és hátsó nézet közül válogathatunk. Ha az L1+R1-hez Négyzetet nyomunk, egy kilométerórát hozhatunk be, a Háromszöggel pedig egy külső kamerát aktiválhatunk – végül az X-szel visszatérhetünk az alapállapothoz.

A speciális technikák
Crazy Dash – Sebességbe váltás+gáz
Crazy Stop – Fék+Rükverc
Crazy Drift – Váltsunk hirtelen rükvercbe majd vissya, miközben a "kormányt" elrántjuk valamelyik irányba.
Crazy Drift Stop – Csináljunk előbb egy Crazy Driftet, majd azon nyomban egy Crazy Stopot.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Automatikus nehezítés
Menet közben, amelyik kanyarban nem akarjuk, hogy a gép segítsen, kapcsoljuk ki a "Driving Helpet", majd a kanyar bevétele után állítsuk vissza. Ezek után a következő körökben a segítség azon a ponton automatikusan kikapcsolódik.

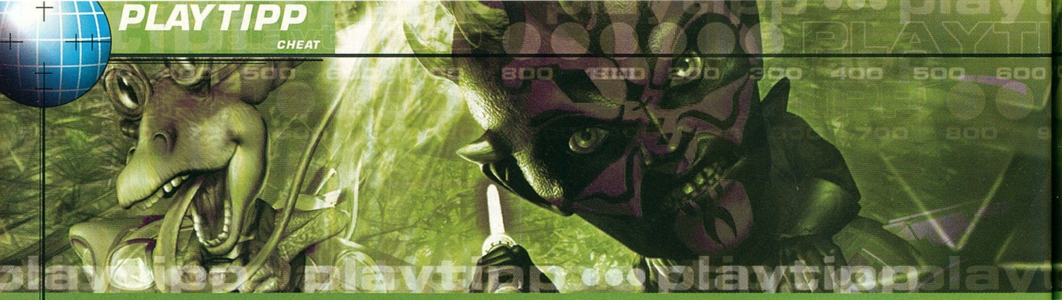
GAUNTLET: DARK LEGACY

Az összes FMV bejátszás
Amikor a játék betöltődik, tartsuk lenyomva az X-et. A Midway képernyőjének megjelenése után így végignézhetjük a videókat – az X-szel átugorhatjuk az egyes bejátszásokat.



Különböző kódok
A következő csalások eléréséhez névnek kell beírni a megfelelő kódot.

Sérthetetlenség	"INVULN"
Folyamatos szuperlövés a nagy íjjal	"SSHOTS"
Folyamatos tripla lövés –	"MENAGE"
Folyamatos visszaverődő lövés	"REFLEX"
Folyamatos "Pojo the Chicken"	"EGG911"
Folyamatos Anti-Halál	"1ANGEL"
Folyamatos láthatatlanság	"000000"
Folyamatos X-ray vision	"PEEKIN"
Folyamatos csúcs-turbó	"PURPLE"
Folyamatos kicsinyítés és nagyítás	"DELTA1"
Állandó 8 kulcs és 8 ital	"ALLFUL"
Gyors futás	"XSPEED"
Gyors dobás	"QCKSHT"
10.000 arany szintenként	"10000K"
Dwarf egy nagy bohóc	"ICE600"
Dwarf S&M ruhában	"NUD069"
Jester egy mosolygó pálcikaember	"STX222"
Jester egy baseballsapkás pálcikaember	"KJH105"
Jester egy indiánfejű pálcikaember	"PNK666"
Knight mint római centurio	"BAT900"
Knight mint ninja	"TAK118"
Knight egy kopasz fickó	"STG333"



Knight mint sárgaszoknyás pincérlány	"KAO292"
Knight utcai ruhában	"CSS222"
Knight utcai ruhában	"ARV984"
Knight utcai ruhában és baseballsapkában	"DIB626"
Knight mint focihátvéd	"RIZ721"
Knight fekete karateruhában	"SJB964"
Knight fekete köpenyben	"DARTHC"
Valkyrie mint a Kaszás	"TWN300"
Valkyrie mint japán iskolás lány	"AYA555"
Valkyrie mint majorettelány	"CEL721"
Warrior ogre ruhában	"CAS400"
Warrior mint orc főnök	"MTN200"
Warrior patkányfejjel	"RAT333"
Wizard gonosz külsővel	"GARM99"
Wizard mint zombi	"GARM00"
Wizard mint fáraó	"DES700"
Wizard mint idegen lény	"SKY100"
Wizard mint Sumner	"SUM224"

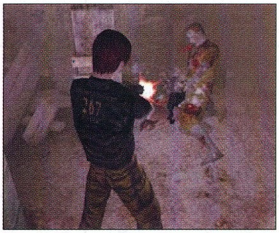
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Battle mód
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten.

First person nézet a Battle módban
Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten.

Steve Burnside aktiválása a Battle módban
Szerezzük meg az Arany Lugereket a földalatti irodából a második lemezen – a fiókhoz a kód: piros, zöld, kék, és barna. Egy másik lehetőség, ha jól szereplünk az eredeti Chrisszel a Battle módban.

Albert Wesker a Battle módban
Szerepeljünk jól Chrisszel a Battle módban.



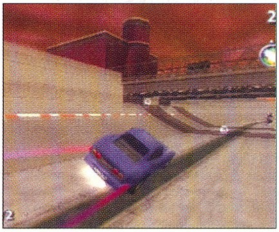
Másfajta Claire a Battle módban
Szerepeljünk jól az eredeti Claire-rel a Battle módban.

Rakétavető a Battle módban
Érjünk el "A" minősítést a Basttle módban Chrisszel, Steve Burnside-dal, Albert Weskerrel, és Claire mindkét változatával.

Rakétavető
Érjünk el "A" minősítést a normál játékkal de úgy, hogy nem mentünk állást, és nem használunk sem elsősegély sprayt, sem folytatási lehetőséget. Valamint meg kell mentenünk Steve-et a Lugertől, od kell adni az orvosságot Rodrigonak, s kevesebb, mint 4:30 alatt végeznünk kell a kalanddal.

RUMBLE RACING

Különböző kódok
Az alábbi kódokat akkor lehet beütni, amikor az Options menüben a load/save képernyőn állunk. (Ha esetleg valamelyik kód nem működne, próbáljuk meg az 1-eseket I-re cserélni, a 8-asokat pedig B-re és fordítva.)



Kód:	Hatás:
UBTCKSTOH	Buckshot kocsi
BSUIGASUM	Gamecus kocsi
HGIROLREL	High Roller kocsi
CDAAPTN1A	Interceptor kocsi
KCEROCTEC	Redneck Rocket kocsi
PTOATRTO1	Revolution kocsi
ABOGOBOGA	Road Trip kocsi
OPSRTISUC	Sporticus kocsi
AMHBRAAMH	Stinger kocsi
THTORHROT	Thor kocsi
VTYANIYTT	Van Itty kocsi
1AREXT1AR	Vortex kocsi
NALDSHHSD	XXS Tomcat kocsi
P1PROC1PU	Pro Cup 2, Falls Down pálya, és a Cataclysm kocsi
Q2PROC2YT	Pro Cup 3, The Gauntlet pálya, és az EsCargot kocsi
AEPPROPUC	Elite Cup versenysorozat, Surf and Turf pálya, Elite Class kocsik, és a Road Kill kocsi
ILETEC1MB	Elite Cup 2, Coal Cuts pálya, és a Jolly Roger kocsi
ILCTEC2VB	Elite Cup 3, Wild Kingdom pálya, és a Malice kocsi
ILQTEC3PU	Elite Cup 4, Over Easy pálya, és a Direwolf kocsi
LEAITEPUC	EA Elite Cup, Outer Limits pálya, és a Blue Devil kocsi
YEAMPLOWW	Grand Champion videó és az EA Stunt Cup
ZEAGTLUKE	Circus Minimus pálya

SILPHEED: THE LOST PLANET

Az összes fegyver
Írjuk be névnek, hogy "GLOIRE", s mind a kilenc fegyver nálunk lesz már az első szinten. Ugyanezt a japán verziónál "XACALITE" néven érhetjük el.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

AAT tank választása
A főmenüben üssük be: Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet. (Ha jól ütjük be a különböző kódokat, akkor azt egy-egy üzenet tudatja velünk.)

Boba Fett választása
A főmenüben üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet.

Naboo Kaadu versenyzők
A főmenüben üssük be: L1, R1, L2, R2.

Shark versenyzők
A főmenüben üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, Select.

Örök boost
A főmenüben üssük be: L1, R2, L1, R2, Négyzet, Select.

Space Freighter arena
A főmenüben üssük be: L1, R1, Select, Kör.

Német nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, L1.

Spanyol nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, R1.

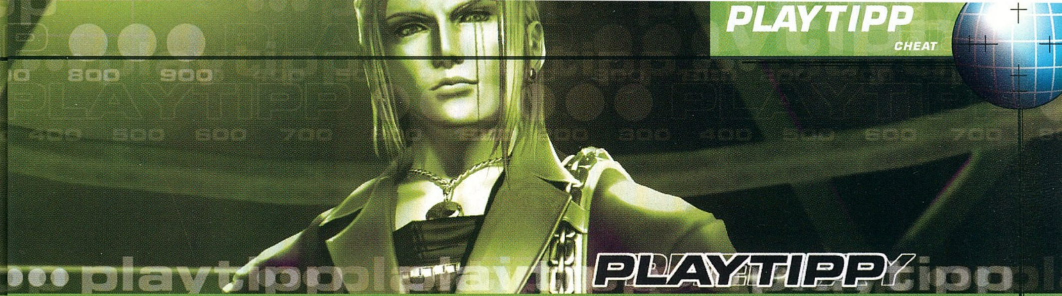
Francia nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, R2.

Olasz nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, L2.

Angol nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, Kör.

Jawa nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, Négyzet.

Battle Droid nyelv választása
A főmenüben üssük be: 3xSelect, Fel.



SURFING H3O

Bónusz karakterek és deszkák
Teljesítsük a játékot normal nehézségi szinten, s ezzel előhozzuk a következő versenyzőket: Tyrone King, Lara Barcella, Gareos – valamint hat deszkát.
Teljesítsük a játékot semi-pro nehézségi szinten, s ezzel előhozzuk a következő versenyzőket: Morsa, Serena Knox, Jojo – valamint hat deszkát.
Teljesítsük a játékot pro nehézségi szinten, s ezzel előhozzuk a következő versenyzőket: Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa – valamint öt deszkát.
Teljesítsük a játékot master nehézségi szinten, s ezzel előhozzuk Surfoidot, valamint három deszkát.

THE BOUNCER

Bónusz karakterek Survival és Versus üzemmódban
Az alaptörténet minden főellensége választhatóvá válik ebben a két üzemmódban, ha a Story üzemmódban már legalább egyszer legyőztük őket. Ezen karakterek szintje (és ezzel együtt természe-



tesen használható speckói) megegyezik annak a saját karakternek a szintjével, aki utoljára legyőzte őket, de az összes karakter szintet lép minden egyes alkalommal, amikor újra végigjátsszuk a játékot. (Ha mindhárom alapkarakterünk S szintre ér, az összes többi karakter is S szintű lesz.), A Story módban elérhető ellenséges karakterek, sorban:

Echidna
Mugetsu (maszkkal)
Dauragon (fél karral)
Mugetsu (csuklya nélkül)
PD-4
Kaldea
Dauragon

Dominique Survival és Versus üzemmódban
Amikor legyőzzük a PD-4-et, és hirtelen egyszerre öttel kerülünk szembe (esély nélkül, persze), a kis Dominique villámgyorsan lerendezi őket. A videó után már őt is választhatjuk.



Dauragon (póló nélkül) Survival és Versus üzemmódban
Játsszuk végig a Story módot három alkalommal. Ilyenkor Dauragon a második leverése után is felkel, és nekivetkőzik egy újabb összecsapásnak. Teendő egyértelmű.

Master Wong Survival és Versus üzemmódban
Voltot és Kout használjuk a Story mód végigjátszásában Kaldea legyőzésére, viszont az utolsó összecsapásra Siont választjuk, Dauragon leverése után Sionnak beugrik egy emlékkép, amelyben megküzdhet Dauragon taekwondo mesterével.

Leann Survival és Versus üzemmódban
Ha a Story módban VÉGIG Kouval játszottunk, Dauragon leverése után neki is beugrik egy emlékkép, ahol a Leann nevű lánykát kell lecsapkodnia.

Kou Mikado Special Forces egyenruhában
Ha a Mikado Buildingbe való behatolásnál Kout választjuk, akkor egy érdekes alküldetésben vele kell kiszabadulnunk a cellából, amihez egy MSF egyenruhát használ álcázásul.

Sion fekete csuklyában
Játsszuk végig a Survival módot valamelyik karakterrel, amelynek a végén egy csuklyás Siont kell majd legyőznünk.

Más ruhák az alapkaraktereknek Survival és Versus üzemmódban
Volt, Sion vagy Kou választásánál tartsuk lenyomva az L1, L2 vagy R2 gombok valamelyikét.

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Maximum életerő és lőszer
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Vigyázat: ahányszor ezt a kódot használjuk, a szintünk lejjebb megy eggyel.

Dreamcast Cheatek

ILLBLEED

Többfajta befejezés
A játéknak összesen három befejezése van. Egy ha az összes jóbarátot megmentjük, egy ha csak egyet, és egy ha egyet sem.

Eriko alsóneműben
A játék során ne mentsünk meg senkit: minden egyes barát elvesztésével egy ruhadarab lekerül Erikoról. A hatodik szintre már nem marad más rajta, csak az alsóneműje.

SEGA SMASH PACK: VOLUME 1

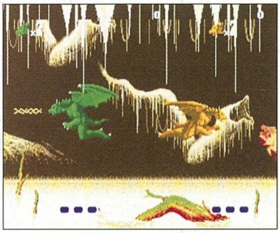
– Altered Beast

A játék folytatása
Az élet elvesztése után tartsuk lenyomva az X-et, és nyomkodjuk a startot mígnem újra a legutolsó helyszínről kezdünk.

Options Menü
A címképernyőn tartsuk lenyomva az A-t, és nyomjunk egy Startot.

Pályaválasztás
Vigyük be az Options menü kódot, majd válasszunk a menüből egy szintet, végül tartsuk lenyomva az X+Startot a címképernyőn, s mindjárt a kijelölt szinthez ugrunk.

Szörnyválasztás
A címképernyőn tartsuk lenyomva az X+A+B+Le/Bal kombinációt, és nyomjunk egy Startot: ekkor egy menü



jön be, meyen mindegyik fordulóhoz választhatunk szörnyet. A D-paddal szelektálhatunk, majd a Starttal szállhatunk ki a menüből.

Hangteszt
A címképernyőn tartsuk lenyomva: X+B+Fel/Jobb és nyomjunk egy Startot.

Interaktív stáblista
Miután megmentettük Athenát, belerúghatunk vagy beleüthetünk a késy0tők neveibe.

- Golden Axe

Pályaválasztás
Válasszuk ki az Arcade módot, majd a karakterválasztásnál tartsuk lenyomva a Le/Bal+A kombinációt és nyomjunk egy Startot. Ekkor egy syám jelenik meg a bal felső sarokban, aminek állításával a pályák közül válogathatunk.

Kilenc continue
Válasszuk ki az Arcade módot, és tartsuk lenyomva a Le/Bal+X+B kombinációt, majd eresszük fel a gombokat, és nyomjunk egy Startot.

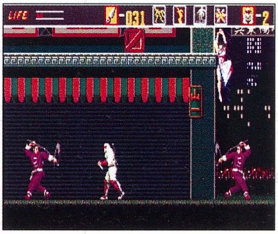
-Phantasy Star 2

Lassított mód
Pauzáljuk le a játékot, amikor a szabadban kószálunk a Start+A nyomva tartásával, mire ha továbbra is nyomva tartjuk az A-t, lelassítva játszhatunk.

Nincsenek ellenfelek a dungeonokban
Folyamatosan nyomjuk a B-t, amivel így behozzuk a control menüt: ezt zárjuk le az A-val, miközben valamelyik irányba nyomjuk az irányítót.

- Revenge Of Shinobi

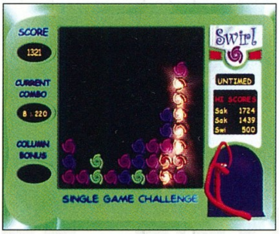
Örök shuriken
Válasszuk ki a shurikens pontot az Options képernyőn, és állítsuk 00-ra. Némi idő eltelte után a két nulla összeolvad, ezzel egy végtelen-jelet alkotva.



End bonus
Fejezzük be úgy a szinteket, hogy a megmaradó shurikenjeink száma tizenegyszerese a megmaradt életeink számának: így 30.000 pont a jutalmunk.

- Sega Swirl

Nagyobb pontszám
Hajtsunk végre egy jó mozdulatot, majd ezután pauzáljunk, és indítsuk újra a játékot. A mozdulat így már az új játékhoz jegyződik.



- Shining Force

Párbeszéd teszt
Tartsuk lenyomva az A-t, amikor a lány "Good Luck"-ot mond, s ezzel megnézhetjük az összes párbeszédet.

- Sonic The Hedgehog

Pályaválasztás
A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb. Ha jól csináltuk, egy csilingelést kell hallanunk, s az X+Starttal kezdhetjük a játékot.

Az összes káosz-smaragd
Kapcsoljuk be a pályaválasztás kódját, válasszuk ki a "Bonus level" pontot, majd miután megszereztük a smaragdot, indítsuk újra a játékot, és ismételjük meg ezt a folyamatot, mígnem az összes kő a birtokunkba kerül. Ezután hagyjuk továbbfolytatódni a játékot, mire a Green Hill Zone-ban fogunk elindulni.

Debug mód
A címképernyőn üssük be: Fel, A, Le, A, Bal, A, Jobb, A, Start, majd tartsuk lenyomva az X-et, mígnem a játék elkezdődik. Sonic ekkor sérthetetlen lesz, valamint különböző furcsaságokat művelhetünk. Az A-val átváltoztathatjuk valamilyen tárggyá, azután az X-szel valamilyen másik tárggyá, a B-vel pedig lepakolhatunk dolgokat a pályára. Pauzálás után továbbá az A-val lassított módot aktiválhatunk, az X-szel újraindíthatjuk a játékot, a B-vel meg kockánként léptethetjük.

Irányítani a befejezést
A debug mód aktiválása után változtassuk át Sonicot valamivé a legvégén, majd vissza, s így ismét megkapjuk az irányítását.

Őrült Sonic
Nyomjuk le az X+A+B-t amikor a játék demózik, mire Sonic furcsán fog viselkedni.

Bónusz pontok
Teljesítsük a Green Hill Zone 1-1 vagy 1-2 pályát 29 másodpercen belül, mire 50.000 pont a jutalmunk.

- Streets of Rage 2

Cheat mód
A főmenüben menjünk rá az Optionsra, tartsuk lenyomva az X+A-t a kettes irányítón, majd nyomjuk le a B-t az egyesen, s tartsuk nyomva mindezeket, mígnem a Cheat-menü megjelenik.

Minkét játékos ugyanazzal a karakterrel
A címképernyőn tartsuk lenyomva a Le/Jobb+A-t az egyes irányítón, a kettesen pedig a Bal+X-et, majd nyomjunk egy B-t.



- Vectorman

Debug mód
Az Options képernyőn üssük be: X, A, A, X, Le, X, A, A, X.

Teljes életerő
Pauzáljunk és üssük be: X, A, Jobb, X, B, X, Le, X, A, Jobb, X.

Látható ütközésérzékelési pontok
Pauzáljunk és üssük be: X, A, X, B, X, A.

Lassított mód
Pauzáljunk és üssük be: Le, Jobb, X, B, Fel, Bal, X.

A pálya végigpásztázása
Pauzáljunk és üssük be: B, X, Bal, Bal, X, B, X, A.

Térkép-koordináták
Pauzáljunk és üssük be: A, X, Bal, Bal, vagy A, X, Bal, Le.



Pályaugrás
A játék legelején menjünk be a Sega logo alá, és lőjünk bele 24-szer, majd fejeljük le (ugorjunk neki) 12-szer. Ekkor megjelenik a "Get Ready!" felirat, és elkezdenek a Sega betűi potyogni. Ha 90-et, vagy annál többet sikerül begyűjtenünk, az 5. szintre kerülünk, ha pedig 110-nél is többet, akkor a 10.-re.

- Virtua Cop 2

Nagy Fej mód
Teljesítsük a játék easy fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: X, A, Y, 3xB, 5xFel.

Tükrözött mód
Teljesítsük a játék normal fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: L, Bal, L, Jobb, L, Le, L, Fel, R, Bal, R, Jobb, R, Le, R, Fel.

Random mód
Teljesítsük a játék hard fokozatát, majd a "Press Start" képernyőre visszatérve a "D" irányítón üssük be: B, Bal, X, Y, X, Y, B, A, B, A, Jobb, Bal, Jobb, Bal.

SNOCROSS: CHAMPIONSHIP RACING

Az összes versenyosztály, pálya és snowmobile
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Y, Fel, Y, Fel, Y. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

Rajzfilmes pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Fel, Bal, B, Y, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk be a single player módba, és válasszuk a Kiruna pályát.

Nyári pálya
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: X, A, B, B, A, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána lépjünk be a single player módba, és válasszuk a Calgary pályát.

ATV
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Fel, Jobb, Le, Fel, Jobb, Le. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, az ATV-vel fogunk menni.

Gokart
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet. Utána bármelyik snowmobilt is választjuk, a gokarttal fogunk menni.

Demo mód
A főmenünél tartsuk lenyomva az R-t, és üssük be: 3xFel, 3xLe. Ha nem hibáztuk el, a képernyő villan egyet.

SPACE CHANNEL 5

Auto mód
Játék közben tartsuk lenyomva az L+R-t, és üssük be: Fel, Bal, A, Bal, A, Le, Jobb, B, Jobb, B. Így a gép átveszi Ulala irányítását, és 100%-os teljesítményt nyújt.

Újfajta játék
Teljesítsük a játékot, majd töltsük be a végén kimentett állást, és kezdjünk bele bármelyik szintbe: más útvonalak és nagyobb nehézségek várnak ránk.

Tüzes Ulala
Érjünk el 95%-ot vagy annál jobb eredményt, mire Ulala körül lila lángok jelennek meg.



Nintendo 64 Cheatek

BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

Repülő mód
Pauzáljunk, és üssük be: Fel, Le, Bal, Bal.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Az audio bemutató megnyitása
Kódnak írjuk be: "MUCKE".

Artwork bemutató
Kódnak írjuk be: "ANCIENT".

A stáblista
Kódnak írjuk be: "ABSPANN".

MARIO PARTY 3

Bónusz játéktáblák
Sikeresen teljesítsük a story módot, s azzal megnyílnak a Backtracks és Waluigi's Island pályák.



Klasszikus savegame nevek
Ha úgy mentünk állást, hogy nem adunk nevet neki, a játék automatikusan régi Nintendós karakterek neveit rendeli hozzá.

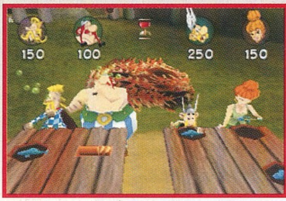
Könnyű pénz
Dobjunk duplát, miután használtunk egy gombát, mire tíz érme a jutalmunk.

Gúnyolódás
Játék közben nyomjunk egy L-t, s karakterünk gúnyolódni fog. Bár ez csak a táblán működik, a játékokban nem.

PRO MAHJONG GOKU 64

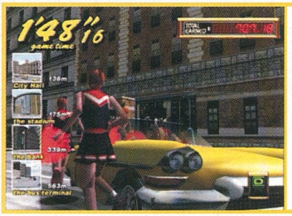
Az összes karakter a free battle módban
Maradjunk a nyitóképernyőnél mígnem a demo mód elkezdődik, majd az alatt üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

playtime! 01/08



Asterix Mega Madness (PS)

De nem csak Asterixé, hanem az összes többi marháé is!

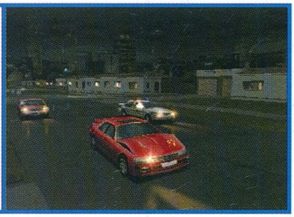


Crazy Taxi 2. (DC)

Hát izé... megint nem Robert de Niro ihlette meg a Sega csúcsjátékát...

World' Scariest Police Chases

"Világéletemben utáltam a rendőröket. Önnel speciel nincs semmi bajom." (Woody Allen)



Gran Turismo 3 A-spec

Lehet, hogy páran már hallottatok erről a játékról. PS2-n is "elég tűrhető" lett.



Keresd július 13-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

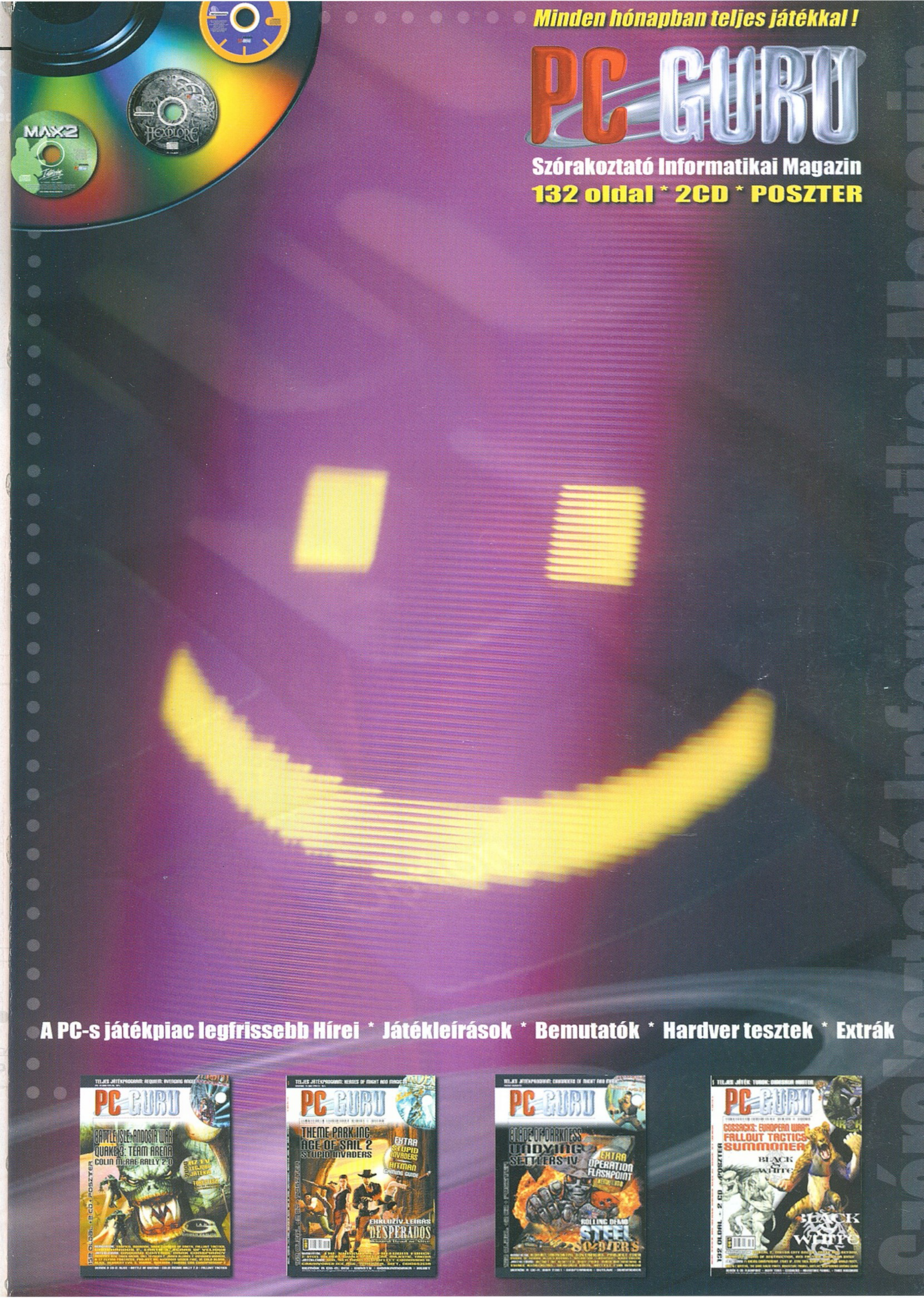
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8964 Ft ,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823



Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



HEROES
OF MIGHT AND MAGIC
Quest for the DragonBone Staff
PlayStation 2
WARRIORS
of
Might and Magic
A MIGHT & MAGIC™
VILÁGA MÁR
PlayStation 2 -N IS!
NEW WORLD COMPUTING
3DO
DYNAMIC SYSTEMS
© 2001 3DO Europe Ltd. All rights reserved. 3DO, Warriors of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Might and Magic and their respective logos are trademarks or registered trademarks